

Matrix 424/832/832+



ICON & LCD Manual Usuario Software Version 4

CONTENIDO

3.1 Indicadores y operación de los teclados.....	3
3.2 Significado de los símbolos del Teclado de Iconos.....	4
3.3 Significado de los símbolos del Teclado LCD	5
3.4 Interpretación leds de la Lectora de Proximidad	5
3.5 Símbolos y led´s del control remoto /key fob (KF4DW)	6
3.5.1 Acciones disponibles en el control KF4DW	6
3.5.2 Control de las particiones con el control remoto MX-KF4D	6
3.5.3 LEDS de estado del control MX-FK4D	7
3.6 Modo de Display oculto	7
3.7 Memoria de Alarmas – Dinamarca, Noruega, Finlandia y Suecia solamente.....	7
3.8 Modos de armar – Teclado asignado a una sola Partición	8
3.9 Indicaciones de las particiones.....	9
3.9.1 Teclado LCD – Particiones Múltiples	9
3.9.2 Teclado de Iconos	10
3.10 Mostrando las fallas del Sistema.....	12
3.10.1 Teclado de Iconos	12
3.10.2 Teclado LCD.....	13
3.11 Mostrando zonas abiertas	13
3.12 Memoria de Fallas del Sistema – Noruega, Dinamarca, Finlandia / Suecia solamente.....	13
3.13 Memoria de falla de batería.....	13
3.14 Reset Anticódigo / Ingeniero (Sólo Reino Unido)	14
4.1 Teclado de Iconos.....	15
4.1.1 Armando – Teclado asignado a una sola partición	15
4.1.2 Mostrando el Estado Armado.....	15
4.1.3 Desarmando el Sistema – Usuario de una sola partición.....	15
4.1.4 Memoria de Alarma – Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia solamente.....	16
4.1.5 Reset Anticódigo (Sólo Reino Unido).....	16
4.1.6 Armando – Teclado Maestro y Usuario asignado a múltiples particiones.....	17
4.1.7 Mostrando el estado del sistema – Usuario y teclado de múltiples particiones.....	17
4.1.8 Desarmando el sistema – Usuario y teclado de múltiples particiones.....	17
4.1.9 Condición de Memoria de Alarmas – Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia solamente – Múltiples Particiones.....	18
4.1.10 Reset de anticódigo – Usuarios de múltiples particiones	18
4.2 Teclado LCD	19
4.2.1 Armando – Usuario de una sola partición	19
4.2.2 Mostrando el estado de armado – Usuario de una sola partición.....	19
4.2.3 Desarmando – Usuario de una partición.....	19
4.2.4 Indicación de Memoria de Alarmas – Dinamarca, Noruega, Finlandia & Suecia solamente – Una Partición.....	20
4.2.5 Reset de Anticódigo – Usuario de una sola partición	20
4.2.6 Armando – Usuario de múltiples particiones.....	20
4.2.7 Mostrando el estado de armado – Usuario de múltiples particiones.....	21
4.2.8 Desarmando – Usuario de múltiples particiones.....	21
4.2.9 Indicación de Memoria de alarmas – Dinamarca, Noruega, Finlandia & Suecia solamente – Múltiples particiones.....	22
4.2.10 Reset de anticódigo – Usuario de múltiples particiones.....	22
4.3 Particiones.....	23
4.3.1 Descripción de Arreglos de Zonas	23
4.3.2 Descripción de las Particiones.....	23
4.3.3 Partición Común	23
4.4 Armando / Desarmando con el código de Coacción	24
4.4.1 Ingresando un código de Coacción	24
4.5 Tonos de Falla	24
4.6 Servicios de Emergencia	24
4.6.1 Activando una alarma de Fuego	24
4.6.2 Activando una alarma de asalto.....	24
4.6.3 Activando una alarma Médica	24
5.1 Funciones de Usuario Disponibles.....	25

5.2 Entrando al Modo de Usuario.....	26
5.3 Saliendo del Modo de Usuario.....	26
5.4 Armando con exclusión	27
5.5 Mostrando el Registro de Eventos.....	28
5.6 Fijando el volumen	29
5.7 Fijando la Iluminación	30
5.8 Revisando Hora y Fecha.....	31
5.9 Cambiando la Hora	32
5.10 Cambiando la Fecha	33
5.11 Cambiando / Borrando códigos y atributos de usuarios – Teclado de Iconos.....	34
5.11.1 Cambiando / Borrando un código	34
5.11.2 Adicionar / Borrar / Cambiar usuarios	34
5.12 Cambiando códigos de usuario y atributos – Teclado LCD	36
5.12.1 Cambiando un código de usuario	36
5.12.2 Editando códigos de usuario y atributos.....	37
5.13 Editando el nombre del usuario – Solamente en el teclado LCD	40
5.14 Ajustando el volumen de la Lectora de Proximidad.....	42
5.15 Adicionando / borrando Tarjetas & Tags de Proximidad.....	43
5.16 Añadir / Borrar controles remotos MX-KF4DW.....	44
5.17 Reset NMV del transmisor inalámbrico MX-KF4DW	45
5.18 Prueba del Sistema	46
5.19 Activando una salida programada desde el teclado	46
5.20 Activación de la ventana de 1 Hora para descarga de información	47
5.21 Descripción de los tipos de zonas.....	48
7.1 INTRODUCCIÓN	50
7.2 MX-PROX asignado a una sola partición	50
7.2.1 Armando el panel.....	50
7.2.2 Desarmado del Panel	51
7.3 MX-PROX asignada a varias particiones.....	51
7.3.1 Armando Particiones en el panel	51
7.3.2 Desarmado de las particiones del panel.....	52
8.1 Introducción.....	53
8.2 Cómo operar el control inalámbrico MX-KF4DW	53
8.2.1 Armado del panel.....	53
8.2.2 Desarmado del panel	53
8.2.3 Fallas de comunicación entre el control y el panel	53
8.3 LED´s de estado.....	53
8.4 Bloqueo del control inalámbrico MX-KF4DW	54
8.4.1 Bloqueo del control remoto.....	54
8.4.2 Desbloqueo del control remoto	54
9.1 Tabla de Registro de Eventos en el Teclado de Iconos	55
9.2 Tabla de Registro de Eventos en el teclado LCD	58
9.3 Revisión del Registro de eventos después de una alarma	63
9.3.1 Ejemplo de revisión de la Memoria de Eventos en el teclado MX-ICON	63
9.3.2 Ejemplo de revisión de la Memoria de Eventos en el teclado MX-LCD	64

1. INTRODUCCIÓN

Gracias por adquirir el panel de control Matrix, el cual usa tecnología de punta para su fabricación y diseño. Como usuario final del sistema de seguridad Matrix, este manual ha sido elaborado para ayudarlo a emplear las múltiples funciones disponibles, permitiéndole obtener el máximo aprovechamiento del panel de alarma Matrix.

Una vez se familiarice con el panel y las funciones, es aconsejable cambiar el código de usuario maestro.

El sistema puede ser operado de varias formas y diferentes opciones están disponibles al usuario final:

Funciones del usuario maestro y de los usuarios limitados

Maestro	Limitado	Función	Descripción
✓	✓	Armar con exclusión	Permite excluir zonas abiertas para armar el panel
✓	✓	Ver Registro	Permite ver las actividades registradas del sistema
✓	✓	Cambiar volumen	Permite cambiar el volumen de su teclado
✓	✓	Cambiar iluminación	Permite cambiar la intensidad de iluminación de su teclado
✓	✓	Ver hora y fecha	Permite ver la hora y la fecha programados en su panel
✓	✗	Cambiar hora	Permite cambiar la hora del panel de alarma
✓	✗	Cambiar fecha	Permite cambiar la fecha del panel de alarma
✓	✗	Cambiar códigos	Permite cambiar un código de usuario
✓	✗	Crear/cambiar usuarios	Permite adicionar nuevos usuarios al sistema
✓	✗	Cambiar volumen al Prox	Permite cambiar el volumen de la lectora de proximidad
✓	✗	Adicionar tarjetas de proximidad	Permite adicionar y borrar tarjetas de proximidad
✓	✗	Activar las salidas PGM	Permite activar una salida programada
✓	✗	Permitir UDL 1 hora	Permite abrir la ventana de programación remota por una hora
✓	✗	Test Sistema	Permite realizar una prueba mínima del teclado y el panel

Nota: el usuario no debe tener acceso al interior del panel sin la supervisión de un técnico cualificado.

Guía rápida	
	Armar/ Desarmar remítase a la página 15
	Armar / desarmar remítase a la página 19
	Armar/ desarmar remítase a la página 50
	Armar / disarmar via keyfob ir a la página 53

2. REEMPLAZO DE LAS BATERÍAS

Los dispositivos inalámbricos KX12DW, UT3DW y KF4DW requerirán cambio de baterías en algún momento. Al ser las baterías de litio se recomienda observar un mínimo de precauciones.



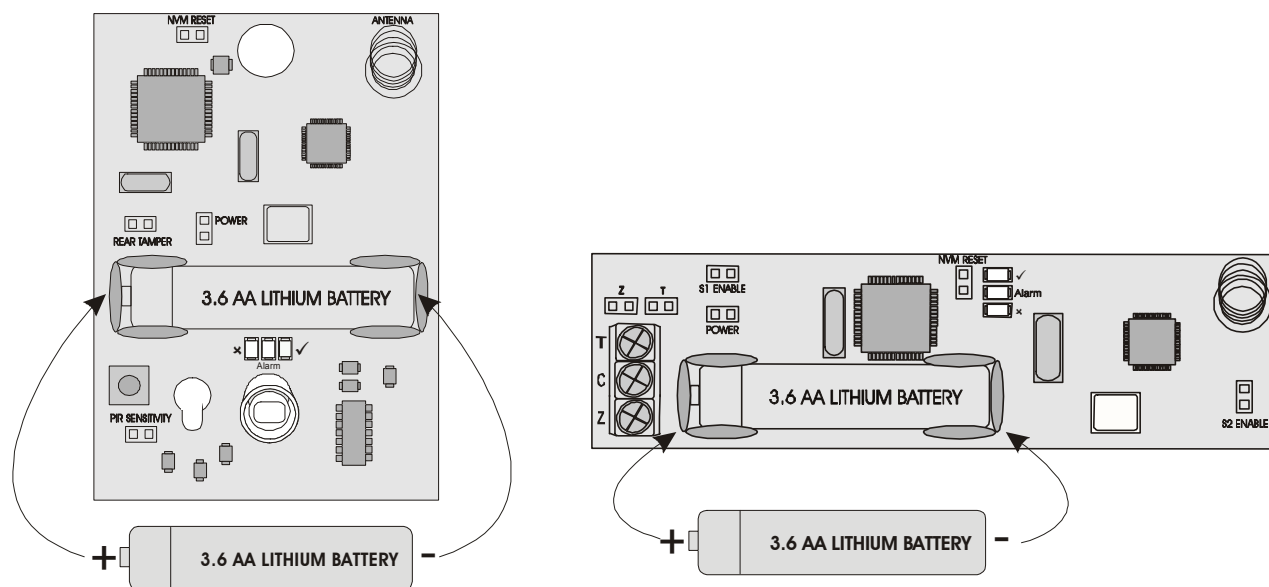
Las baterías han sido elegidas para proveer larga vida útil, ofreciendo pequeña salida de corriente por razones de seguridad

Reemplace solamente con las baterías especificadas para cada producto.

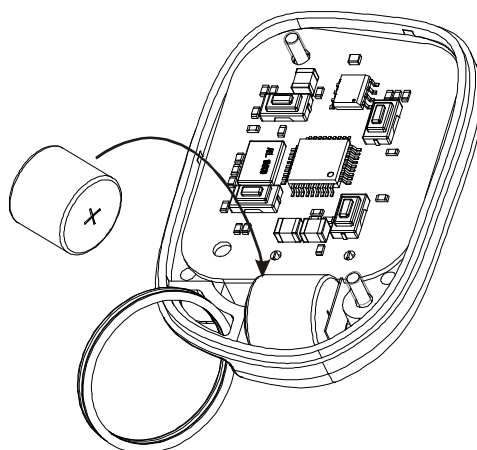


Para prevenir daño a la electrónica debido a la carga estática en el cuerpo, se recomienda tocar una superficie aterrada (estructura metálica, tubería, radiador, etc..) antes de abrir los dispositivos inalámbricos y cambiar las baterías.

Infrarrojo KX12DW y contacto universal UT3DW



Control remoto/keyfob KF4DW

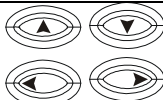


Disposición de las baterías usadas

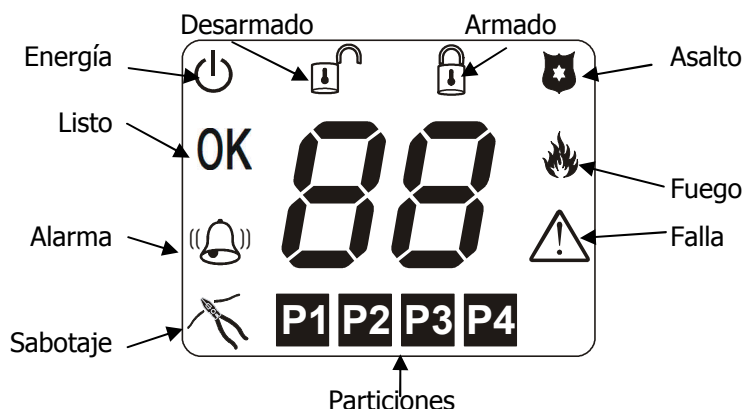
- Siga las regulaciones medioambientales, tire las baterías en centros de reciclado.
- No intente abrir la batería ni tirarla al fuego.
- Tome precauciones con los niños pequeños, pueden ser tragadas por su pequeño tamaño.
- Siga las instrucciones del fabricante.

3. TECLADOS

3.1 Indicadores y operación de los teclados

Teclado de Iconos		Teclado LCD	
			
Significado de los botones y mensajes			
	Display de siete segmentos Muestra el número de una zona, particiones armadas, fallas del sistema y el número de registros de la memoria de eventos.		
	Alarma de asalto Manteniendo este botón presionado por 2 segundos activará una alarma de Pánico inmediata		
	Alarma de Fuego Manteniendo este botón presionado por 2 segundos activará una alarma de Fuego inmediata.		
	Botón de emergencia médica Manteniendo este botón presionado por 2 segundos activará una alarma de emergencia médica.		
	Botones numéricos Son botones usados para ingresar códigos y la programación del usuario.		
	Botón de armado Usado para cambiar el modo de armar durante el tiempo de salida		
	Botón de función Usado para entrar y salir del modo de usuario y guardar las opciones de programación.		
	Botones de dirección Las teclas de dirección son usadas para seleccionar diferentes opciones y ver el registro.		
	Botón de Menú Usado para entrar y salir del modo de menú.		

3.2 Significado de los símbolos del Teclado de Iconos



		Resto del mundo	Dinamarca, Noruega, Finlandia & Suecia
	Encendido	Fuentes de alterna y DC correctas	Alimentación alterna es correcta
	Parpadeando	Falla de la fuente DC (batería)	Falla de corriente alterna
	Apagado	Sin energía alterna AC	Panel no alimentado
OK	Encendido	Listo para armar, zonas no abiertas	
	Parpadeando	Seleccione la partición a armar o desarmar/ Función de Programación activa	
	Apagado	Una o más zonas abiertas, o todas las particiones asignadas están armadas.	
	Encendido	Usado en la función de Ver Registro para calificar la información registrada	
	Parpadeando	Alarma activa en modo FTA. El número en el display muestra la 1ra zona activada	
	Apagado	No hay alarmas	
	Encendido	Indica una condición de sabotaje (en el modo de Mostrar Registro)	
	Parpadeando	Indica una condición de sabotaje	
	Apagado	No hay alarma de sabotaje	
	Encendido	Indica una condición de alarma de pánico (en el modo de Mostrar Registro)	
	Parpadeando	Indica una condición de alarma de pánico	
	Apagado	No hay alarma de pánico	
	Encendido	Indica una condición de alarma de fuego (en el modo de Mostrar Registro)	
	Parpadeando	Indica una condición de alarma de fuego	
	Apagado	No hay alarma de fuego	
	Encendido	Indica una falla del sistema	
	Parpadeando		
	Apagado	No hay fallas	
	Encendido	Panel armado	
	Parpadeando	Panel armado con zonas excluidas	
	Apagado	Panel no armado	
	Encendido	Panel desarmado	
	Parpadeando		
	Apagado	Panel no desarmado	

Los íconos **P1**, **P2**, **P3** y **P4** son usados para mostrar información de las particiones así como los segmentos de las particiones.

3.3 Significado de los símbolos del Teclado LCD

TECLADO LCD



		Resto del mundo	Dinamarca, Noruega, Finlandia & Suecia
	Encendido	Fuentes de alterna y DC correctas	Alimentación alterna es correcta
	Parpadeando	Falla de la fuente DC (batería)	Falla de corriente alterna
	Apagado	No hay energía alterna AC	Panel no alimentado
	Encendido	Indica una falla del sistema	
	Parpadeando	Modo de ingeniero activado	
	Apagado	No hay falla del sistema	
OK	Encendido	Listo para armar, zonas no abiertas	
	Parpadeando	Seleccione una partición para armar o desarmar / Función de programación activa	
	Apagado	Una o más zonas están abiertas o todas las particiones asignadas están armadas	

3.4 Interpretación leds de la Lectora de Proximidad

LECTORA DE PROXIMIDAD

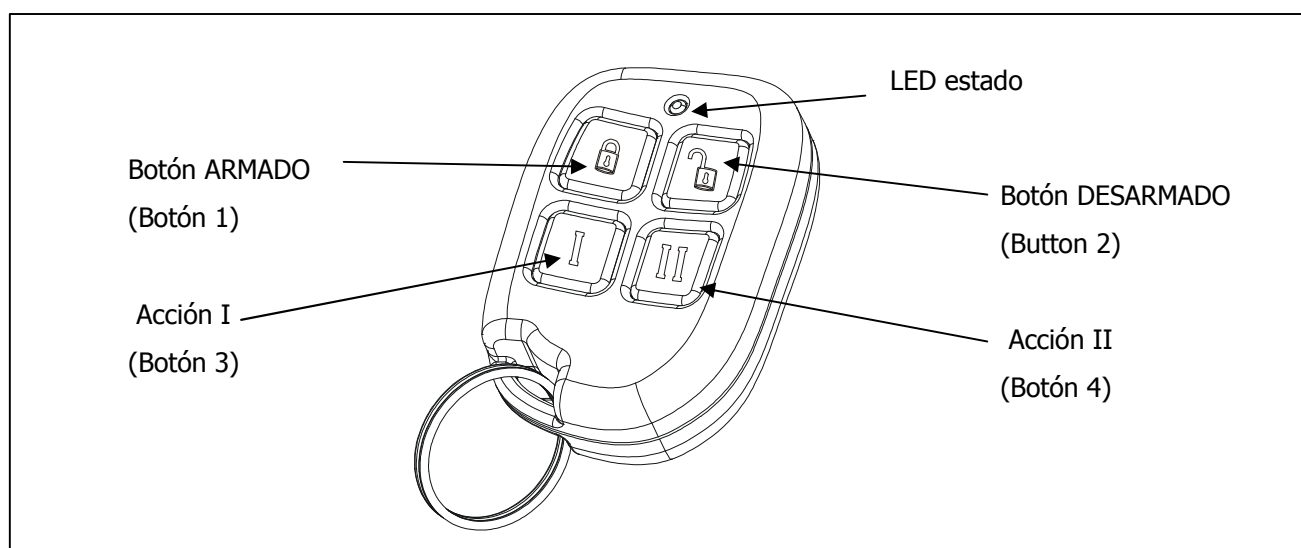
Energía →

Indicadores de Estado (LEDs)

Multipartición	Partición Simple
Partición 4	Armado en modo D
Partición 3	Armado en modo C
Partición 2	Armado en modo B
Partición 1	Armado en modo A

Energía	Encendido	Fuente energía alterna y DC correctas
	Parpadeando	Indica falla de la fuente DC (batería)
	Apagado	Indica falla de AC / No hay alimentación del panel
Indicadores de Estado	Encendido	La partición o el modo de armado está armado
	Parpadeando	La partición o el modo de armado está en Alarma
	Apagado	La partición o el modo de armado está Desarmado

3.5 Símbolos y led's del control remoto /key fob (KF4DW)



3.5.1 Acciones disponibles en el control KF4DW

Acción	Descripción
Armado Modo A	Arma el panel en Modo A (armado total)
Armado Modo B	Arma el panel en Modo B (armado parcial)
Armado Modo C	Arma el panel en Modo C (armado parcial)
Armado Modo D	Arma el panel en Modo D (armado parcial)
Desarmado	Desarmado del panel
Control PGM por teclado & control remoto	Se activa desde teclado por 15 seg en la función ⓂⓂⓂ del menú de usuario, o bien sigue la activación del botón del control remoto programado con este tipo de acción (ej: apagar/encender luces)*
Control PGM por control remoto	Activación salida por control remoto (ej: puerta garaje) **
Fuego	Provoca Alarma de Fuego
Medica	Provoca alarma de emergencia médica
PA	Provoca alarma de ataque personal***
No usada	Sin acción
Armado rápido Modo A	Armado rápido en Modo A [#]
Armado rápido Modo B	Armado rápido en Modo B [#]
Armado rápido Modo C	Armado rápido en Modo C [#]
Armado rápido Modo D	Armado rápido en Modo D [#]

***Nota 1:** Este tipo de salida ofrece doble acción: desde el control remoto o bien desde el teclado del panel.

****Nota 2:** Este tipo de salida sólo se puede activar desde el control remoto

*****Nota 3:** Por seguridad el display del teclado no mostrará el símbolo de alarma de Pánico hasta que un código de usuario sea entrado o bien se haya producido un desarmado por el control remoto.

[#]Nota 4: Armado rápido sin retardo. Durante este armado el display del teclado no mostrará zonas abiertas

3.5.2 Control de las particiones con el control remoto MX-KF4D

Un control sólo sirve para una partición. Aunque el usuario tenga acceso a más de una partición, el control remoto sólo armará y desarmará la partición con el nivel numeral más bajo.

Ejemplo 1: usuario 2 es asignado a las particiones 2 y 3. El control remoto sólo tendrá acceso a la partición 2.

Ejemplo 2: usuario 3 es asignado a las particiones 1, 2, 3 y 4. El control remoto sólo tendrá acceso a la partición 1.

3.5.3 LEDS de estado del control MX-FK4D

El control remoto tiene un Led bicolor cuyo estado permite interpretar la situación en la que se encuentra el sistema. Las indicaciones se muestran en la tabla a continuación:

Estado del Panel	Indicación Led
Desarmado	Verde por 3 segundos
Armando	Verde/Rojo en periodos de 3 segundos hasta que el panel se arme
Armado	Rojo por 3 segundos
En alarma	Parpadea Verde por 3 segundos
En FTA (Memoria de Alarma)	Parpadea Verde por 3 segundos

3.6 Modo de Display oculto

El panel de alarma Matrix incorpora un display oculto (modo confidencial) aplicación que puede ser habilitada / deshabilitada por su instalador.

Esta aplicación oculta toda la información del panel en el display del teclado, si éste no ha sido usado por mas de 20 segundos. En display oculto solamente el ícono que se encuentre encendido será mostrado en el Teclado de Iconos, y solamente la fecha y hora, y el LED de energía serán mostrados en el Teclado LCD.

El teclado mantendrá el modo de display oculto hasta que un código de usuario válido sea ingresado.

Dependiendo en que estado se encuentre el panel de alarma, el primer código válido de usuario ingresado dentro del modo de display oculto tendrá el siguiente efecto en el panel.

Cuando está desarmado

Si no hay fallas en el sistema entonces el panel saldrá del modo de display oculto y automáticamente iniciará el proceso de armado.

Si hay alguna falla del sistema pendiente entonces el teclado abandonará el modo de display oculto y permitirá al sistema mostrar las fallas. El panel no iniciará el proceso de armado hasta que usted ingrese nuevamente su código de usuario.

Cuando está Armado

El panel dejará el modo de display oculto e iniciará el proceso de desarmado del sistema.

Si la combinación de teclado y usuario permite el desarme de más de una partición, deberá seleccionarse el número de la partición que se desea desarmar

Cuando está en alarma

El panel dejará el modo de display oculto y entra en el modo de Memoria de Alarma (FTA).

Cuando entra en modo de Memoria de Alarma (FTA)

Si el teclado ha permitido entrar en modo de display oculto mientras está en modo FTA, entonces simplemente entre en el código de usuario nuevamente para volver a ver la información de FTA.

Nota (modo de display oculto): Cuando esté en el modo de Menú de Usuario el teclado saldrá de este modo y entrará en el modo de display oculto si no se han presionado teclas por mas de 20 segundos. Si una tecla es presionada antes de los 20 segundos el modo de usuario se mantendrá activo. **Se debe ser cuidadoso en no presionar teclas inválidas ya que esto hará que el teclado tome estos intentos fallidos como un sabotaje y entonces entrará en alarma de sabotaje del teclado.**

3.7 Memoria de Alarmas – Dinamarca, Noruega, Finlandia y Suecia solamente

Después y para todo evento el panel mostrará un indicador de memoria de alarmas, hasta que usted mismo borre esta memoria, ya sea revisando el registro de eventos o rearmando el panel.

Las alarmas memorizadas son mostradas en modo de día (desarmado) y son indicadas por un rápido parpadeo de la campana en el teclado de íconos y por el mensaje *VER REGISTRO* en el teclado LCD.

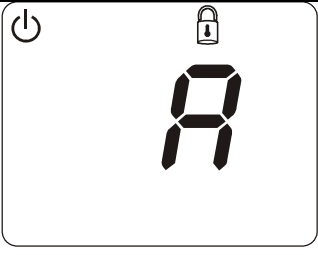
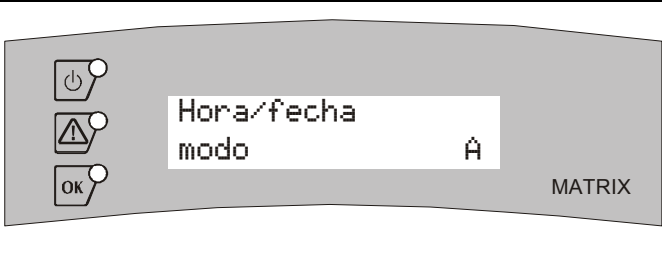
Para borrar el indicador de memoria de alarmas, usted puede revisar el registro de eventos usando la función de usuario **Ver Registro**, o en el evento que el panel vuelva a ser armado.

Si el modo de display oculto está habilitado el teclado no se ocultará hasta tanto las alarmas sean borradas.

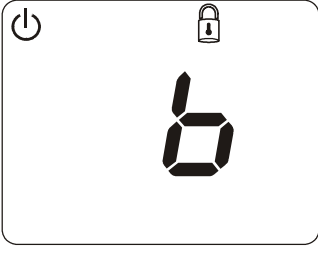
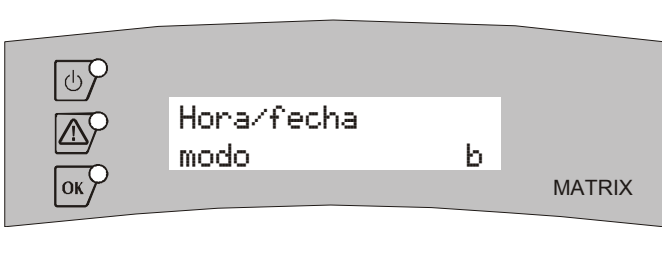
3.8 Modos de armar – Teclado asignado a una sola Partición

Teclado de Iconos	Teclado LCD
La entrada de un código de usuario mostrará automáticamente en el teclado el Modo de Armado A	La entrada de un código de usuario mostrará automáticamente en el teclado el Modo de Armado A. Si el Ingeniero de la instalación ha grabado un mensaje propio del armado, la etiqueta aparecerá en la línea de arriba

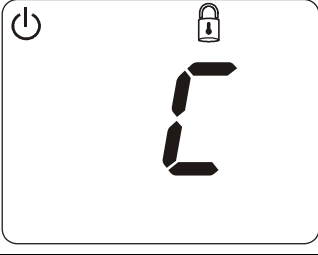
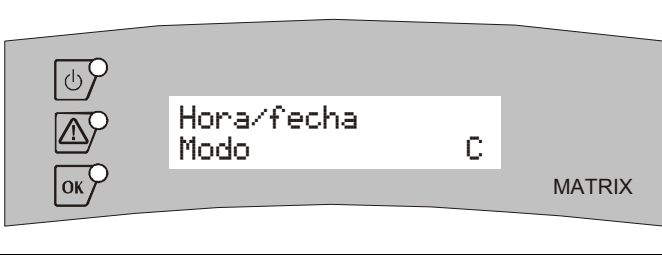
Partición armada en Modo A

	
---	--

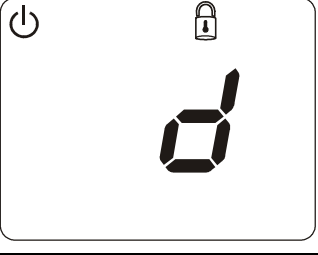
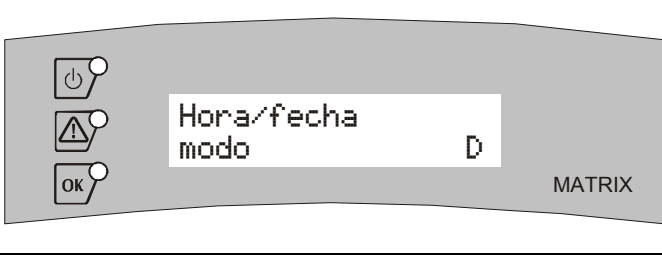
Partición armada en Modo B

	
--	---

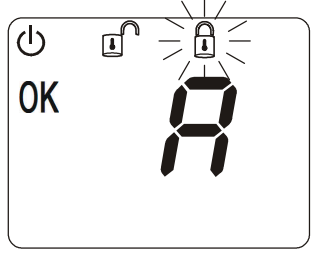
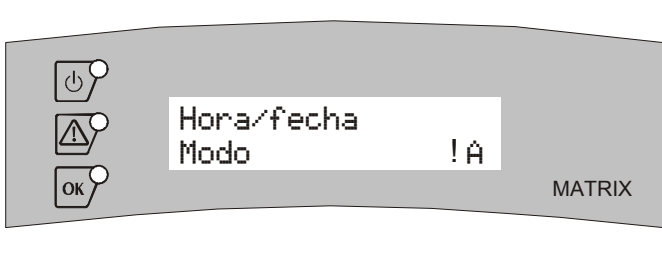
Partición armada en Modo C

	
---	--

Partición armada en Modo D

	
---	--

Partición armada con exclusiones

	
---	--

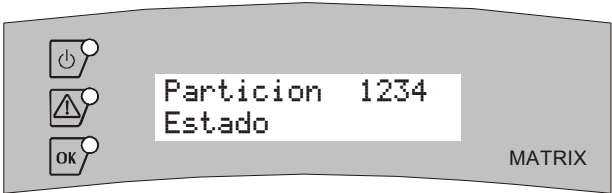
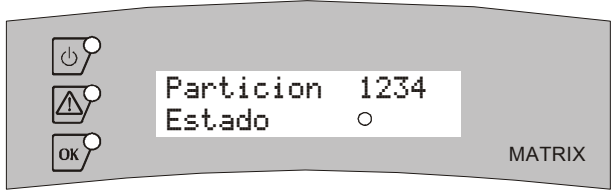
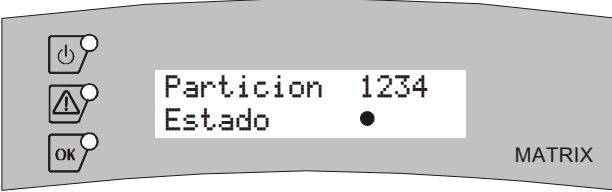
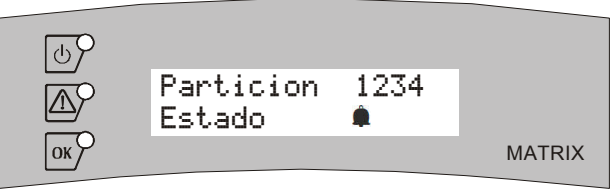
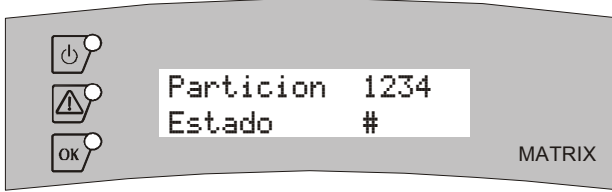
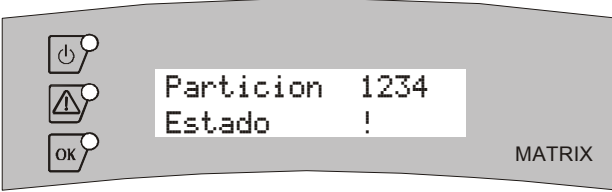
3.9 Indicaciones de las particiones

Cuando un teclado ha sido asignado a más de una partición se le llama teclado Maestro. Aquí se muestra como se comporta un teclado Maestro LCD asignado a las particiones 1 a 4.

3.9.1 Teclado LCD – Particiones Múltiples

Los siguientes estados serán mostrados para cada partición en un teclado Maestro:

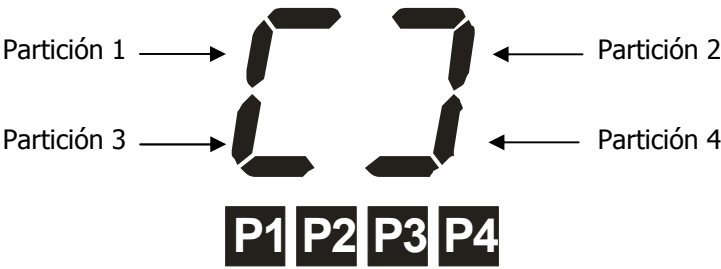
- 🔔 Alarma ○ Armando ! Armando con exclusión
- Armado # Reset Requerido*

Todas las particiones están desarmadas	Partición 1 se está armando o está seleccionada para ser armada
	
Partición 1 está armada	Partición 1 en condición de alarma
	
Partición 1 requiere reset de Ingeniero / anticódigo	Partición 1 armando con exclusión
	

Nota*: Reset anticódigo sólo se usa en el Reino Unido.

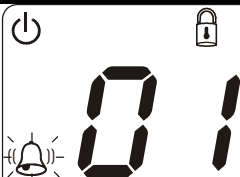
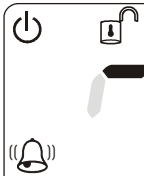
3.9.2 Teclado de Iconos

Para los íconos **P1 – P4**, la información de las particiones será mostrada en el display de 7 segmentos, como este es fácilmente visible a cierta distancia. Cada una de las esquinas son asignadas a una partición como se muestra a continuación.



Indicadores para una sola partición

Los siguientes mensajes son mostrados en el teclado de íconos cuando el teclado es usado para armar o desarmar una sola partición del panel.

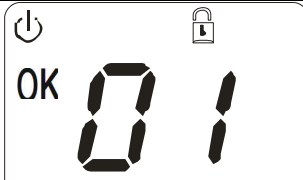
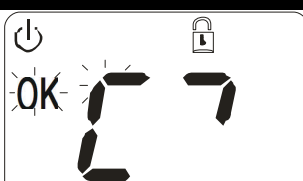
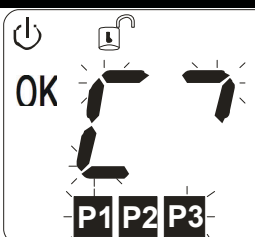
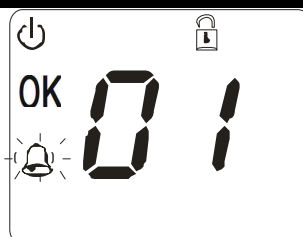
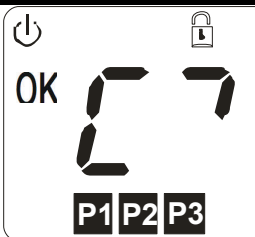
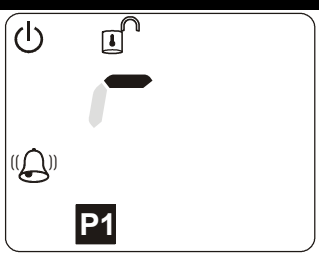
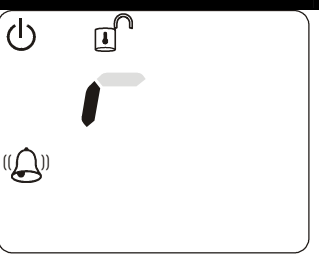
Desarmado	 OK	Los íconos ARMADO y OK son mostrados. El panel está listo para armar.
Armando	 OK	Los íconos DESARMADO y OK son mostrados. El panel se está armando en Modo A
Armado		El ícono ARMADO es mostrado. El panel se ha armado en modo A
En Alarma	 01	La última zona violentada es mostrada. (Zona 1)
Memoria de Alarma (FTA)	 01	El ícono de CAMPANA parpadeará. La zona 1 fue la primera zona activada (FTA)
Armando exclusiones con	 OK	El ícono ARMADO parpadeará indicando que el panel está armado con zonas excluidas.
Reset de anticódigo / Reset de Ingeniero		
 P1		El segmento de la partición 1 parpadea alternativamente como se muestra en la figura.

Nota*: Reset anticódigo sólo se usa en el Reino Unido

Teclado de Iconos Maestro asignado a más de una partición.

Los siguientes mensajes son mostrados cuando el teclado es usado para armar o desarmar un sistema de múltiples particiones.

Si su código de usuario sólo tiene acceso a una sola partición, debe remitirse a la sección de la página anterior donde muestra los mensajes para una sola partición.

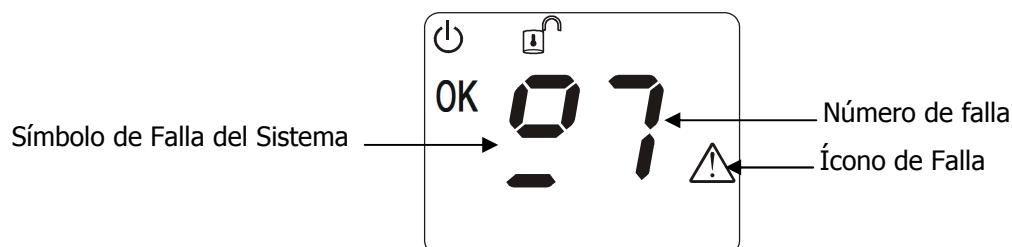
Desarmado  OK Los íconos DESARMADO y OK son mostrados. El panel está listo para armar.	En Alarma  El número de la última zona violentada es mostrado. (Zona 1)
Selección de partición  El ícono OK parpadea indicándole que debe escoger la partición que desea armar.	Selección de FTA  El ícono OK parpadea. La partición en alarma parpadea.
Armando  El parpadeo del ícono OK para. Las particiones que se están armando 1, 2 & 3 parpadean.	Memoria Alarma (FTA)  El ícono de CAMPANA parpadea. La primera zona que entró en alarma en la partición es mostrada
Armado  El ícono de ARMADO es mostrado. Las particiones 1, 2 & 3 están armadas.	
Reset de anticódigo / Reset de Ingeniero  	Los segmentos de la partición parpadean alternadamente como se muestra en la figura.

3.10 Mostrando las fallas del Sistema

3.10.1 Teclado de Iconos

Cuando el panel Matrix detecta una falla del sistema, muestra la falla en el teclado de Iconos (). La falla toma la forma de un símbolo especial y un número. Usted puede usar este número para buscar la falla presentada usando la lista de la tabla en la página 57. Para mayor facilidad repetimos aquí la sección de falla del sistema.

Ejemplo: Falla de Sistema 7



Cuando una falla del sistema ocurre en el modo día (desarmado) se debe recurrir a la siguiente tabla.

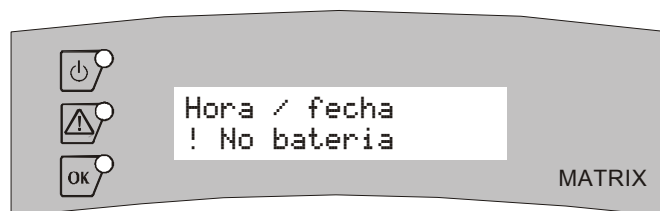
Falla del Sistema	Descripción	Icono
1	Falla del fusible de campana (sirena)	01
2	Falla de fusible de alimentación auxiliar	02
3	Falta de batería	03
4	Bajo voltaje de batería	04
5	Falla de energía alterna 220V/110V	05
6	Falla de línea telefónica	06
7	Falla dispositivo remoto (Ej.: teclado)	07
8	Falla de comunicación	08
9	Falla de batería en detector inalámbrico	09
A	Falla de batería en el control remoto inalámbrico	0A
B	Obstrucción señal en el expansor inalámbrico	0b
C	Baja señal inalámbrica en el detector	0c
d	Señal inalámbrica en el detector perdida	0d

En tanto las fallas del sistema son mostradas el teclado emitirá periódicamente un sonido bajo para alertarlo sobre la falla existente. Una vez se entere de la falla puede silenciar el sonido presionando la tecla  una vez. Si la falla no es solucionada dentro de un determinado periodo de tiempo el sonido se reiniciará.

En el modo de display oculto la falla no puede ser silenciada.

3.10.2 Teclado LCD

En un teclado LCD la falla del sistema es mostrada automáticamente en el display como se muestra en la siguiente figura:



En tanto las fallas del sistema son mostradas el teclado emitirá periódicamente un sonido bajo para alertarlo sobre la falla existente. Una vez se entere de la falla puede silenciar el sonido presionando la tecla  una vez. Si la falla no es solucionada dentro de un determinado periodo de tiempo el sonido se reiniciará.

En el modo de display oculto la falla no puede ser silenciada.

Nota: Si el teclado se encuentra en modo de display oculto solamente la hora y la fecha serán mostrada.

3.11 Mostrando zonas abiertas

Si el panel esta desarmado, cualquier zona abierta será mostrada en el teclado (Número de zona en el display de 7 segmentos en el teclado de íconos, nombre de la zona precedido por el símbolo '!' en el teclado LCD, siempre y cuando esta aplicación haya sido habilitada por su instalador. Sin embargo el teclado puede mostrar solamente una de las zonas abiertas a la vez por tanto debe utilizar las teclas  y  para revisar las demás zonas abiertas.

3.12 Memoria de Fallas del Sistema – Noruega, Dinamarca, Finlandia / Suecia solamente

Todas las fallas del sistema son guardadas en memoria. Es decir que una vez se ha producido una falla del sistema, el display continuará mostrando la falla hasta tanto esta sea resuelta. Para borrar la memoria de fallas, primero resuelva la falla indicada en la tabla de eventos.

Una vez se ha enterado de la falla abandone la función de ver el registro, si la falla del sistema ya no se encuentra presente, el mensaje de falla y la indicación "VER A MEMORIA" desaparecerán de la pantalla.

3.13 Memoria de falla de batería

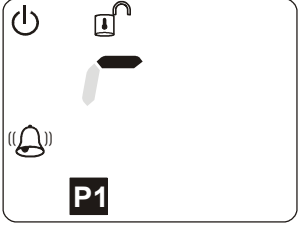
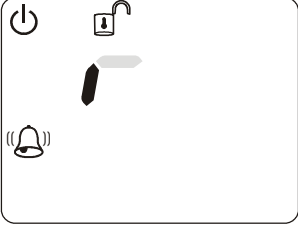
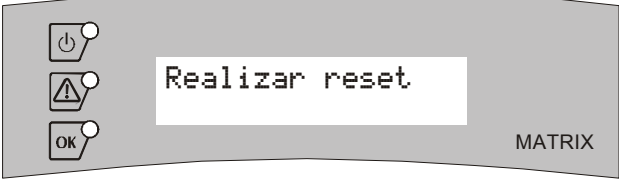
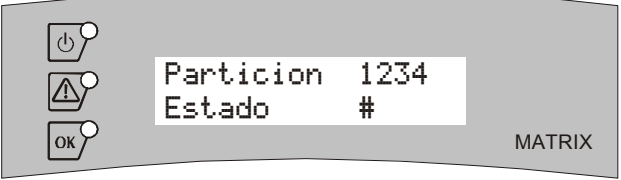
Una falla de batería puede ser almacenada en memoria si su instalador habilita esta opción. Esto quiere decir que si una falla de batería ocurre, la pantalla continuará mostrando la falla aunque la causa de la falla haya sido solucionada.

En este caso deberá recurrir a su instalador para borrar la falla de batería de la pantalla del teclado.

Si su instalador no ha habilitado esta opción, entonces el procedimiento de verificación de la Memoria de Fallas del Sistema, le permitirá borrar la falla.

3.14 Reset Anticódigo / Ingeniero (Sólo Reino Unido)

Si su instalador ha habilitado el reset anticódigo o de Ingeniero, después de que una alarma ha ocurrido usted estará inhabilitado para armar nuevamente el sistema hasta que un código de reset halla sea ingresado.

Teclado de Iconos	
	
Teclado LCD	
Una sola Partición	Múltiples Particiones
	

Presione la tecla  para mostrar el número inicial del anticódigo. Este debe ser entregado a su Central de Monitoreo, quién le suministrará el correspondiente código de reset.

Digite este código en su teclado.

El sistema retornará a la operación normal.

4. ARMANDO / DESARMANDO EL SISTEMA

Esta sección describe como armar y desarmar el sistema Matrix usando tanto el teclado de Iconos como el LCD. Como en todas las aplicaciones de Matrix es posible encontrar variaciones en los procedimientos dependiendo de la programación que haya realizado su instalador.

Estas instrucciones suponen que el código de usuario de fábrica (1234) está siendo usado para armar y desarmar el panel. Si su código de usuario es diferente, entonces úselo en lugar del mencionado aquí.

4.1 Teclado de Iconos

4.1.1 Armado – Teclado asignado a una sola partición

Para armar el sistema debe primero asegurar todas las zonas (el ícono **OK** es mostrado). Para armar el sistema con zonas abiertas, refiérase a la función Armar con exclusión en la página 27.

Entre su código personal (1234).

Si su código es aceptado, escuchará un tono de confirmación y el sistema iniciará el armado en modo A. El tono de salida sonará indicando que el armado ha comenzado.

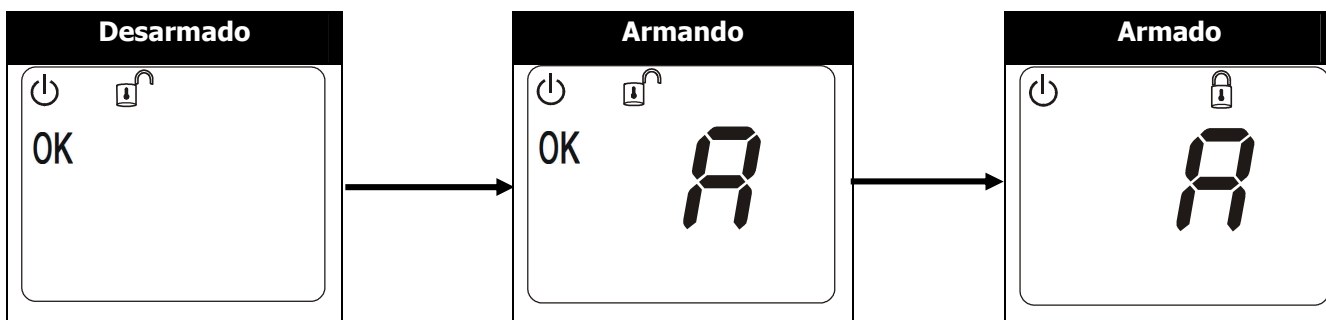
Para cambiar el modo de armado presione la tecla () seguido por el modo de armado que usted desee 1(**A**), 2(**B**), 3(**C**), o 4(**D**).

El sistema cambiará al nuevo modo de armado.

Usted debe abandonar el sitio por la ruta asignada.

Al finalizar el tiempo de salida el sistema se armará

Nota*: existen variaciones en el Modo de Armado para habituarse a sus necesidades (por ejemplo, armado automatico cuando se cierre la última zona). Consulte con su Ingeniero Instalador acerca de los atributos de armado.



4.1.2 Mostrando el Estado Armado

Una vez el sistema ha sido armado, el respectivo ícono del teclado mostrará el modo de armado (**A**, **B**, **C** o **D**), o ninguno si todas las particiones están armadas. Esto depende de la forma de programación aplicada por su instalador.

Si el modo de display oculto está activado solamente el ícono de energía () se indicará.

4.1.3 Desarmando el Sistema – Usuario de una sola partición

Entre su código (1234)

En condiciones normales

Si su código ha sido aceptado, escuchará un tono de confirmación y el sistema será desarmado. El ícono del teclado cambiará el modo de operación día normal.

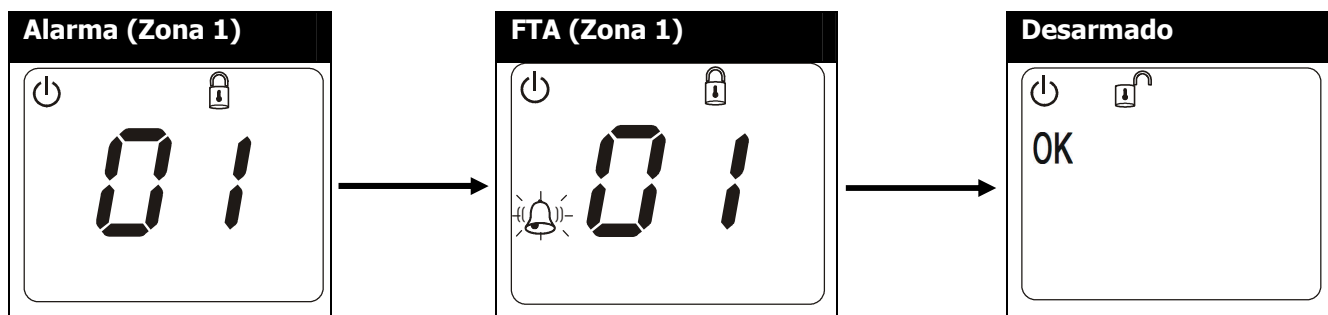
Después de una condición de Alarma

Si su código ha sido aceptado, escuchará un tono de confirmación y el sistema entrará en el modo de memoria de Alarma (FTA).

Memoria de Alarma (FTA)

El ícono de campana (🔔) parpadeará lentamente indicando que está en el modo FTA. Este modo le permite ver la primera zona que se activó.

Para desarmar completamente, entre su código personal (**1234**) una segunda vez. Si su código ha sido aceptado, escuchará un tono de confirmación y el sistema se desarmará. El ícono del teclado cambiará el modo de operación de día normal.



4.1.4 Memoria de Alarma – Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia solamente

Una indicación especial aparecerá en el ícono del display después que las alarmas han sido completamente desarmadas. El ícono de campana (🔔) parpadeará periódicamente dos veces. En tanto el display esté activo, el teclado no entrará en modo de display oculto (sí este modo está habilitado).

Ahora puede chequear el registro de eventos. Para detener el parpadeo del ícono de campana (🔔) debe ingresar a la función **Ver el Registro** descrito en la página 28. De lo contrario, ingrese un código de usuario válido para armar nuevamente el panel. Una vez armado, las anteriores memorias de alarma serán borradas.

4.1.5 Reset Anticódigo (Sólo Reino Unido)

Si su sistema ha sido programado con reset de anticódigo, los segmentos correspondientes a la partición parpadearán alternativamente. El ícono **P1** también parpadeará, indicando que la partición 1 está en modo de reset de anticódigo.

Usted estará inhabilitado para armar nuevamente el panel hasta que el número del anticódigo sea digitado en el teclado. Presiones la tecla (🔑) para ver la cifra inicial del anticódigo el cual será mostrado un dígito a la vez. Este número debe ser entregado a su Central de Monitoreo, quién le devolverá el número final correspondiente al anticódigo.

Ingresa el número de su anticódigo en el teclado y presione la tecla (🔑).

El sistema volverá al modo de operación normal.

Si su teclado entra en modo de display oculto, ingrese nuevamente su código de usuario para salir de este modo y presione la tecla (🔑) para ver en el display el número inicial del anticódigo.

4.1.6 Armando – Teclado Maestro y Usuario asignado a múltiples particiones

Para armar todas las zonas del sistema deben ser aseguradas, (se muestra el ícono **OK**). Para armar el sistema con zonas abiertas, remítase a la función Armar con exclusión en la página 27.

Ingresa su código personal (**1234**).

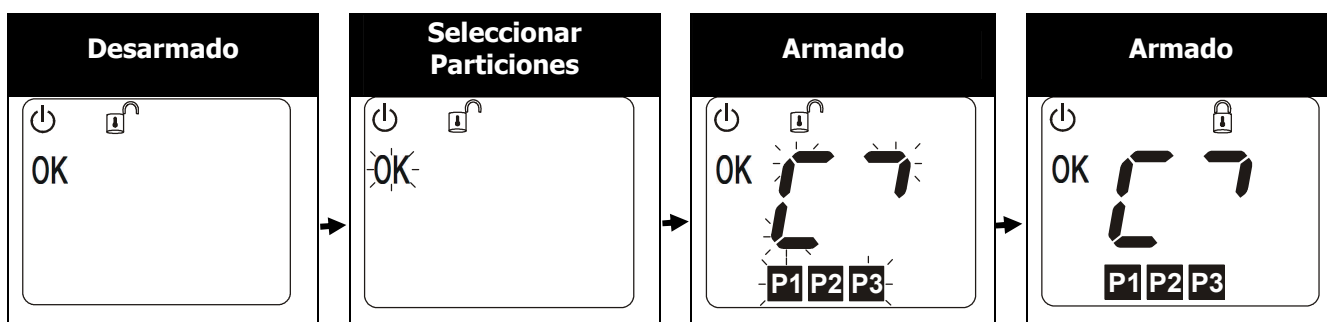
Si su código ha sido aceptado, escuchará un tono de confirmación a la vez que el ícono (**OK**) empezará a parpadear. Esto indica que usted debe ingresar el número(s) de partición(es) que desea armar.

Ingresa la partición(es) que desea armar presionando las teclas 1 a 4 en el teclado. Las particiones que ha seleccionado para armar parpadearán en el display de íconos. Cuando haya terminado su selección presione la tecla  para confirmar. El tono de salida empezará a sonar indicando que el sistema ha iniciado el proceso de armado.

Usted debe abandonar el lugar por la ruta designada.

Al finalizar el tiempo de salida el sistema se armará.

Nota*: existen variaciones en el Modo de Armado para habituarse a sus necesidades (por ejemplo, armado automatico cuando se cierre la última zona). Consulte con su Ingeniero Instalador acerca de los atributos de armado.



4.1.7 Mostrando el estado del sistema – Usuario y teclado de múltiples particiones

Una vez el sistema esté armado el teclado de íconos mostrará cada una de las particiones armadas.

4.1.8 Desarmando el sistema – Usuario y teclado de múltiples particiones

Esta sección describe como desarmar el sistema según el estado en que se encuentre

Condición de no alarma

Ingresa su código personal (**1234**).

Si su código ha sido aceptado escuchará el tono de confirmación y el ícono (**OK**) parpadeará. Todas las particiones armadas son mostradas. En este momento usted puede armar o desarmar cualquiera de las particiones autorizadas por su código de usuario. Seleccione la partición (es) que desea desarmar. Los segmentos de la partición seleccionada desaparecerán del display al igual que el ícono.

Una vez usted ha seleccionado las partición(es) a desarmar, presione la tecla  para confirmarlas. La partición(es) se desarmará.

Después de una condición de alarma

Ingresa su código personal (**1234**).

Si su código ha sido aceptado sonará el tono de confirmación y el ícono (**OK**) parpadeará. Todas las particiones armadas son mostradas. En este momento puede desarmar las particiones deseadas. Todas las particiones en alarma parpadearán.

Seleccione la partición(es) que desea desarmar y presione la tecla . El sistema entrará en modo de Memoria de alarma (FTA).

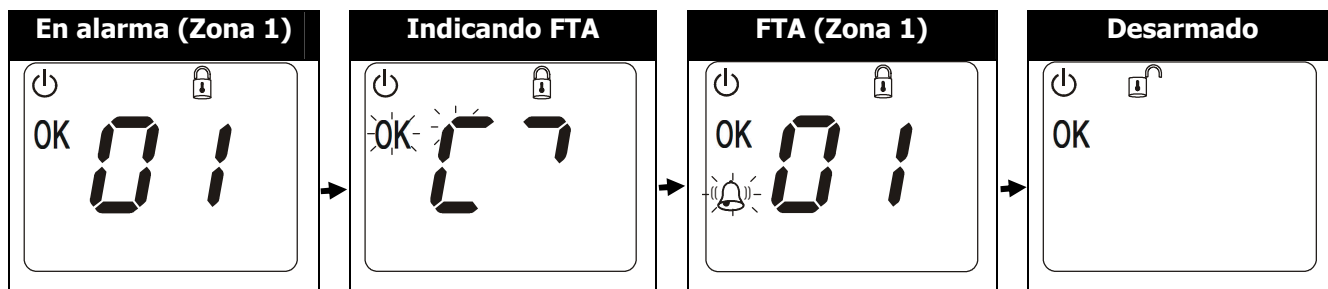
Memoria de Alarma (FTA).

El ícono de campana (🔔) parpadea lentamente indicando que usted está en modo FTA.

Este modo le permite ver la primera zona activada. Empezando por la última partición seleccionada. Si el teclado entra en modo de display oculto mientras está en modo FTA, simplemente ingrese nuevamente su código para seguir viendo la información de FTA.

Para desarmar la partición (es), entre su código personal (**1234**) y seleccione la partición (es) que desea desarmar, seguido de la tecla  para confirmar.

La partición seleccionada se desarmará.



4.1.9 Condición de Memoria de Alarmas – Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia solamente – Múltiples Particiones

Una indicación especial aparecerá en el display de después que un código válido ha sido ingresado desarmando exitosamente. En el teclado de Iconos, parpadeará el ícono de campana (🔔) dos veces periódicamente. Mientras el display esté activo, no entrará en modo de display oculto (Sí este modo está habilitado).

Esto le indica que debe registrar el registro de eventos. Para detener el parpadeo del ícono de campana (🔔) de be ingresar a la función **Ver el Registro** descrito en la página 28. De lo contrario, ingrese un código de usuario válido para armar nuevamente el panel. Una vez armado la memoria de alarmas anterior será borrada.

4.1.10 Reset de anticódigo – Usuarios de múltiples particiones

Si su sistema tiene habilitado el reset de anticódigo, los dos segmentos correspondientes a la partición parpadearán alternadamente. El ícono de la partición también parpadeará, indicando que la partición se encuentra en modo de reset de anticódigo.

Usted estará inhabilitado para armar nuevamente el panel hasta que el número del anticódigo sea digitado en el teclado. Presiones la tecla () para ver la cifra inicial del anticódigo el cual será mostrado un dígito a la vez. Este número debe ser entregado a su Central de Monitoreo, quién le devolverá el número final correspondiente al anticódigo.

Ingresa el número de su anticódigo en el teclado y presione la tecla ()

El sistema volverá al modo de operación normal.

Si su teclado entra en el modo de display oculto, ingrese nuevamente su código de usuario para salir de este modo y presione la tecla () para ver en el display el número inicial del anticódigo.

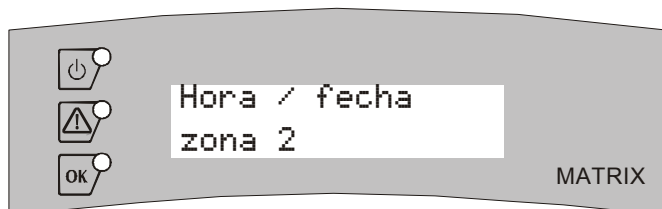
4.2 Teclado LCD

4.2.1 Armando – Usuario de una sola partición

Si todas las zonas están cerradas el indicador OK  se iluminará.

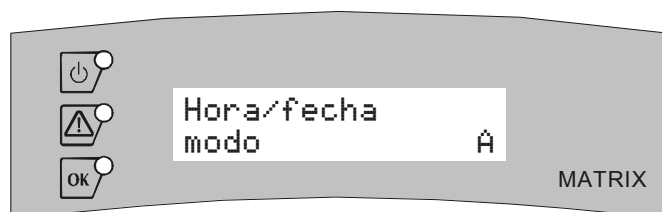
De otra manera use los botones  y  para ver el listado de zonas abiertas.

Las zonas abiertas serán mostradas en orden en la pantalla

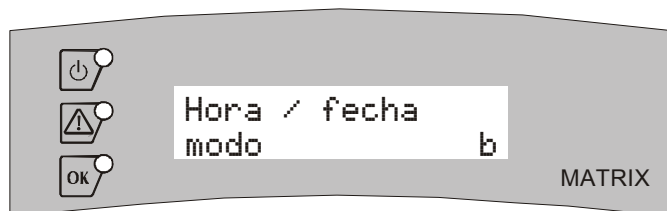


Entre su código personal (**1234**) para armar el panel.

La partición iniciará el modo de armado A y el teclado emitirá un sonido alto continuamente durante el tiempo de salida.



Si un modo de armado diferente es deseado presione la tecla  y enseguida 1(**A**), 2(**B**), 3(**C**), o 4(**D**).



Abandone el lugar por la ruta designada.

Dependiendo de la programación y el modo de armada usado, usted puede requerir presionar un 'Pulsador' para que el sistema se arme completamente.

4.2.2 Mostrando el estado de armado – Usuario de una sola partición

Una vez el sistema está armado el teclado LCD mostrará la fecha y hora, y el modo de armado (**A**, **B**, **C** o **D**) o solamente la hora y fecha. Esto depende de las aplicaciones que se hubiesen programado en la Matrix por su Instalador.

4.2.3 Desarmando – Usuario de una partición

Ingresa su código personal (**1234**).

Condición de no alarma

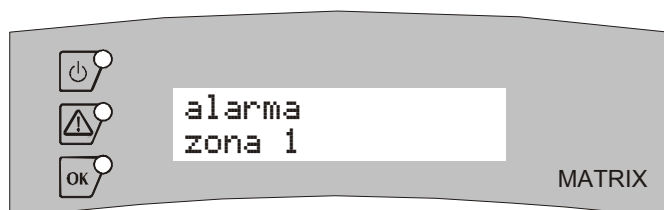
Si su código ha sido aceptado escuchará un tono de confirmación y el sistema se desarmará. El teclado LCD volverá el modo de operación día normal.

Después de una condición de alarma

Si su código ha sido aceptado, escuchará un tono de confirmación y el sistema se irá al modo de Memoria de Alarma (FTA).

Memoria de Alarma (FTA)

La primera zona que haya generado una alarma será mostrada en el Display



Para borrar el display y retornar al modo normal de desarmado ingrese nuevamente el código de usuario.

Si el teclado se encuentra en modo de display oculto en tanto esté en modo FTA, ingrese su código de usuario nuevamente para retornar a la pantalla de Memoria de Alarma (FTA).

4.2.4 Indicación de Memoria de Alarmas – Dinamarca, Noruega, Finlandia & Suecia solamente – Una Partición

Una indicación especial aparecerá en la pantalla LCD después de que cualquier alarma verdadera ha sido desarmada. El teclado LCD mostrará "VER A MEMORIA". Mientras el display esté activo, el teclado no entrará en modo de display oculto (sí este se encuentra habilitado).

Esto le indica que debe revisar su registro de eventos. Para borrar la memoria de alarmas usted debe usar la función **Ver el Registro** descrito en la página 28. De lo contrario, ingrese un código de usuario válido para armar nuevamente el panel. Una vez armado, la memoria anterior de alarmas será borrada.

4.2.5 Reset de Anticódigo – Usuario de una sola partición

Si su sistema ha sido habilitado con el reset de anticódigo, La pantalla LCD mostrará 'REALIZAR RESET'.

Usted estará inhabilitado para armar nuevamente el sistema hasta que el número del anticódigo sea ingresado. Presione la tecla  para visualizar el número inicial del anticódigo. Este número debe ser entregado a su Central de Monitoreo, quien le entregará el número correspondiente al anticódigo.

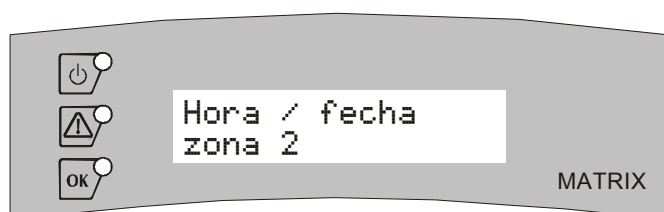
Ingresa este número en su teclado (enseguida presione la tecla ). Su sistema volverá al modo de operación normal.

Si el teclado entra en modo de display oculto, ingrese nuevamente su código para abrir nuevamente la pantalla y presione la tecla  para mostrar nuevamente el número inicial del anticódigo.

4.2.6 Armando – Usuario de múltiples particiones

Si todas las zonas están aseguradas el led (indicador) OK  se iluminará. De lo contrario use las teclas  y  para ver la lista de las zonas abiertas.

La lista de zonas de zonas abiertas se desplegará en su respectivo orden en la pantalla del teclado, asegure las zonas del lugar que correspondan hasta que el indicador OK  se encienda.



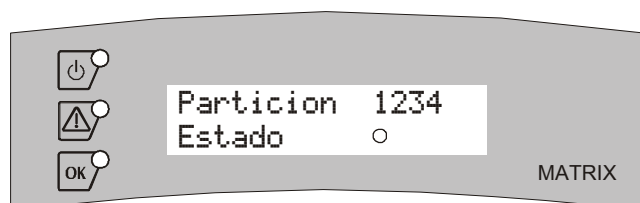
Entre su código personal (**1234**) para armar el sistema. Seleccione la partición (es) a ser armadas digitando la tecla correspondiente al número de la misma en el teclado: 1(**A**), 2(**B**), 3(**C**), o 4(**D**).

La pantalla indicará las particiones a armar con el símbolo "○". Presionando alternadamente la tecla del número correspondiente a la partición, el símbolo correspondiente apagará o encenderá de acuerdo a la necesidad.

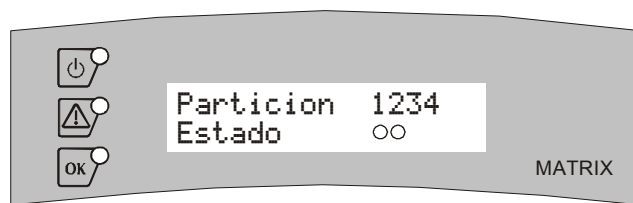
Selecione las particiones que requiera armar y confirme presionando la tecla .

El inicio del proceso de armado será confirmado por un repetido tono alto emitido desde el teclado.

Las particiones armadas serán confirmadas por el símbolo "●"



Armando la Partición 1



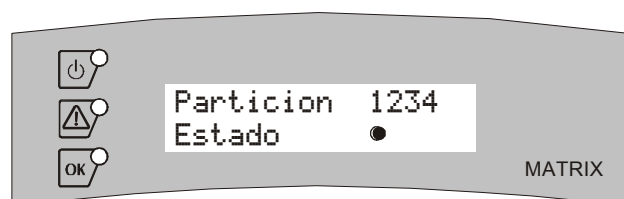
Armando las particiones 1 & 2

Abandone el lugar por la ruta designada.

Dependiendo de la programación y el modo de armado usado, usted puede requerir presionar un 'Pulsador' para terminar de armar el sistema.

4.2.7 Mostrando el estado de armado – Usuario de múltiples particiones

El teclado LCD mostrará las particiones armadas con un símbolo "●" bajo el número de la partición, como se muestra en la siguiente figura.

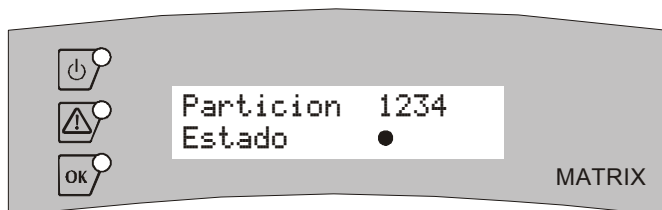


4.2.8 Desarmando – Usuario de múltiples particiones

Esta sección describe como desarmar el sistema dependiendo del estado del panel.

Condición de no alarma

Ingrese su código personal (**1234**). Las particiones que se encuentren armadas serán visualizadas:



Seleciones la partición(es) a ser desarmadas presionando el botón del correspondiente número en el teclado: 1(A), 2(B), 3(C), o 4(D).

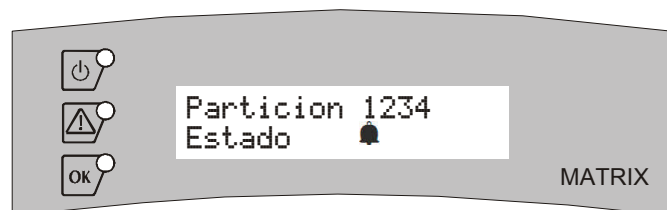
El símbolo correspondiente a la partición seleccionada desaparecerá. Presionando alternadamente el número correspondiente a la partición, selecciona o no la partición deseada.

Una vez ha seleccionado todas las particiones a desarmar, presione la tecla (A) para confirmarlas. Las particiones se desarmarán.

Después de una condición de alarma

Ingrese su código personal (**1234**).

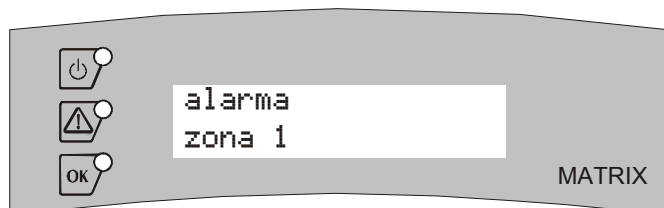
Si su código ha sido aceptado escuchará un tono de confirmación y el ícono (OK) parpadeará. Todas las particiones armadas serán visualizadas. En este momento usted puede armar o desarmar las particiones autorizadas. Todas las particiones en alarma parpadearán.



Seleciones las particiones que desea desarmar y presione la tecla (A). El sistema de irá al modo de Memoria de Alarma (FTA).

Memoria de alarma (FTA)

La primera zona que haya entrado en alarma será visualizada en la pantalla.



Para borrar la pantalla y volver al modo de desarmado ingrese el código de usuario nuevamente.

Si el teclado entra en modo de display oculto durante el modo de FTA, ingrese su código nuevamente para volver a ver los mensajes de alarmas.

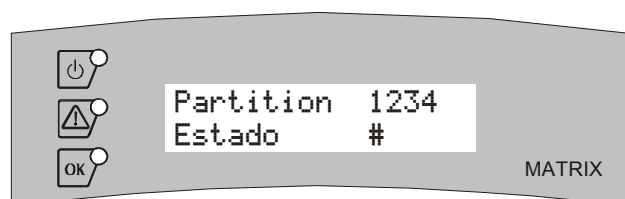
4.2.9 Indicación de Memoria de alarmas – Dinamarca, Noruega, Finlandia & Suecia solamente – Múltiples particiones

Una indicación especial aparecerá en la pantalla LCD después que una alarma ha sido reconocida y desarmada. El teclado LCD mostrará el mensaje *VER A MEMORIA*. En tanto el display se encuentre activo, el teclado no entrará en modo de display oculto (sí este modo se encuentra activado).

Esto le indicará que debe revisar el registro de eventos. Para borrar la memoria de alarmas usted debe ingresar a la función **Ver el registro** descrito en la página 28. De lo contrario, ingrese nuevamente el código de usuario para armar nuevamente el panel. Una vez armado, la memoria de alarmas anterior será borrada.

4.2.10 Reset de anticódigo – Usuario de múltiples particiones

Si su sistema ha sido habilitado con reset de anticódigo, la pantalla LCD mostrará las particiones que requieren el reset de anticódigo como se muestra a continuación.



Usted estará inhabilitado para armar nuevamente el sistema hasta que el número del anticódigo sea ingresado. Presione la tecla  para visualizar el número inicial del anticódigo. Este número debe ser entregado a su Central de Monitoreo, quien le entregará el número correspondiente al anticódigo.

Ingresa este número en su teclado (enseguida presione la tecla 

Su sistema volverá al modo de operación normal.

Si el teclado entra en modo de display oculto, ingrese nuevamente su código para abrir nuevamente la pantalla y presione la tecla  para mostrar nuevamente el número inicial del anticódigo.

4.3 Particiones

4.3.1 Descripción de Arreglos de Zonas

Cada una de las particiones puede ser armada en uno de los cuatro modos de armado programables. Estos modos llamados Arreglos de Zonas son identificados como **A**, **B**, **C** o **D**. El modo de armado por defecto en sistemas de una sola o múltiples particiones es el modo **A**.

Su instalador puede haber programado ciertas zonas que se comporten de manera diferente en los otros modos de armado (**B**, **C** & **D**). Por ejemplo, El panel podría ser programado de tal forma que en el modo de armado **B** permita que la puerta de entrada trasera y la portezuela sean desprotegidas. Usted puede querer hacer esto si está trabajando en el jardín trasero pero quiere que el resto de la casa esté protegida.

El arreglo de Zonas permite que las zonas sean configuradas en cada modo de armado de acuerdo a sus requerimientos. Su instalador puede programar hasta cuatro diferentes arreglos de zonas a través de cuatro modos de armado, **A**, **B**, **C** & **D**. El modo de armado por defecto es siempre **A**.

4.3.2 Descripción de las Particiones

Los paneles de alarma 832 / 832+ / 424 soportan hasta 4 particiones. El panel de alarma permite monitorear 4 áreas completamente independientes, Cada una con su propio grupo de zonas.

Esto puede ser usado en lugares donde el acceso a ciertas áreas debe ser restringido.

Por ejemplo, usted puede desear desarmar una de las áreas protegidas mientras deja otras áreas completamente armadas. Su instalador está capacitado para programar el panel de alarma Matrix para lograr esto, usando varias particiones.

Si no se requieren múltiples particiones entonces el sistema Matrix puede ser configurado para operar como una sola partición. Esta es la forma más usada de instalación.

4.3.3 Partición Común

Esto es aplicable solamente en instalaciones de múltiples particiones.

En algunas circunstancias usted puede querer una partición armada / desarmada dependiendo si otras particiones están o no desarmadas. Esto es llamado partición común.

Un ejemplo de esta situación sería un corredor en un bloque de apartamentos. Si el corredor fue instalado como partición 3 y dos apartamentos vecinos son instalados como particiones 1 y 2, entonces deseáramos que el corredor sea armado solamente si ambas particiones (1 y 2) están armadas, y no si solamente una está armada.

De la misma forma, si las tres particiones están armadas en el ejemplo anterior, nosotros podríamos querer que la partición 3 sea desarmada cuando se desarme uno de los apartamentos (de tal manera que alguien caminando por el corredor no activará la alarma).

4.4 Armando / Desarmando con el código de Coacción

Un código de coacción es un código de usuario personal que el panel de alarma reconoce como usado bajo amenaza. De esta forma se reconoce que el usuario ha sido forzado a usar su código para desarmar o armar el sistema por otra persona(s).

El panel de alarma reconoce este código como un código de usuario y se comporta de forma normal, armando o desarmando el sistema. Si embargo, un mensaje de emergencia es enviado a la Central de Monitoreo indicando que el panel ha sido manipulado bajo amenaza.

4.4.1 Ingresando un código de Coacción

Hay dos formas de ingresar un código de coacción, los cuales pueden ser individualmente habilitados o deshabilitados para cada usuario.

Método 1

Si en su código de usuario los dígitos 3ro y 4to son diferentes entonces simplemente invierta estos dos dígitos al ingresar el código, así será reconocido como un código de coacción.

Ejemplo

CÓDIGO DE USUARIO: **1234** o **123456**

CÓDIGO DE COACCIÓN: **1243** o **124356**

Método 2

El segundo método emplea un código de coacción especial, el cual es asignado por un código maestro o por su instalador.

4.5 Tonos de Falla

Para silenciar los tonos de falla, lo cual ocurre cuando hay una alarma de falla presente, presione una vez la tecla .

4.6 Servicios de Emergencia

4.6.1 Activando una alarma de Fuego

Para activar una alarma de fuego mantenga presionada la tecla  por 2 segundos.

La alarma de fuego activará las sirenas internas y externas

Tres tonos serán escuchados, y se enviará un mensaje a la Central de Monitoreo.

4.6.2 Activando una alarma de asalto

Para activar una alarma de asalto sostenga presionada la tecla  por 2 segundos

La alarma de asalto puede ser silenciosa o audible dependiendo de la programación realizada por el instalador en su sistema. Si es audible las sirenas internas y externas serán activadas después de presionar la respectiva tecla y un mensaje de PÁNICO será enviado a la Central de Monitoreo. Si es silenciosa, solamente se enviará el mensaje de PÁNICO a la Central de Monitoreo.

4.6.3 Activando una alarma Médica

Presiones la tecla  por 2 segundos

La alarma Médica activará las sirenas internas y externas, y un tono de alta frecuencia será emitido desde el teclado. Un mensaje de Emergencia Médica será transmitido a la Central de Monitoreo.

5. FUNCIONES DE USUARIO

El panel de alarma Matrix es normalmente instalado y configurado por su instalador usando un modo de programación especial no disponible por un usuario normal. Sin embargo usted puede configurar algunas aplicaciones básicas y programar nuevos códigos de usuario por medio del Modo de Usuario. Esta sección describe todas las funciones de programación disponibles en este modo.

Es de anotar que hay dos tipos de códigos de usuario: **Maestro** y **limitado**. El código de usuario maestro tiene acceso a mas funciones del Modo de Usuario que el código limitado. Si alguna de las funciones descritas en esta sección no está disponible para usted, su código de usuario debe ser limitado.

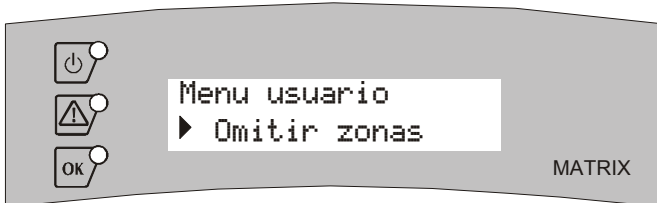
5.1 Funciones de Usuario Disponibles

Las siguientes funciones de usuario se encuentran disponibles. Note que no todas las funciones se encuentran accesibles para el código de usuario limitado

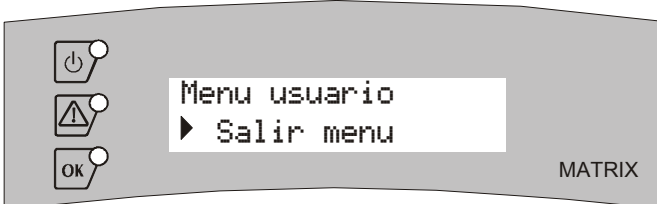
Maestro	Limitado	Función de Usuario	Descripción
✓	✓	Armar con exclusión	Permite que las zonas sean omitidas cuando el panel está armado
✓	✓	Ver registro de eventos	Permite ver el registro de eventos
✓	✓	Fijar el volumen	Permite cambiar el volumen del teclado
✓	✓	Fijar la iluminación	Permite cambiar la intensidad de la iluminación del teclado
✓	✓	Ver hora y fecha	Permite ver la hora y fecha programada en el panel de alarma
✓	✗	Cambiar la Hora	Permite cambiar la hora del panel de alarma
✓	✗	Cambiar la Fecha	Permite cambiar la fecha del panel de alarma
✓	✗	Cambio de códigos	Permite cambiar códigos de usuario
✓	✗	Adicionar usuarios	Permite asignar nuevos códigos de usuario al sistema
✓	✗	Cambiar volumen al Prox	Permite cambiar el volumen de la lectora de proximidad
✓	✗	Adicionar tarjetas al Prox	Permite adicionar y borrar tarjetas de proximidad
✓	✗	Activar PGM	Permite activar la salida de PGM
✓	✗	Abrir ventana 1 hora	Permite abrir la ventana de comunicación con el panel durante 1 hora
✓	✗	Prueba de Usuario	Permite efectuar una prueba mínima del teclado y el panel

5.2 Entrando al Modo de Usuario

Para funciones como revisar el registro, cambiar el código de usuario, cambiar la hora etc. Usted debe entrar al modo de usuario. Si el modo de display oculto está habilitado, debe salir de este modo antes de ingresar al Modo de Usuario. Esto asegura que la información del teclado no puede ser vista por personal no autorizado.

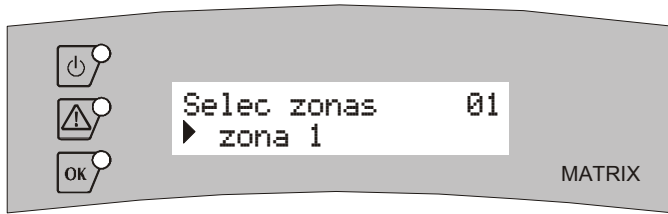
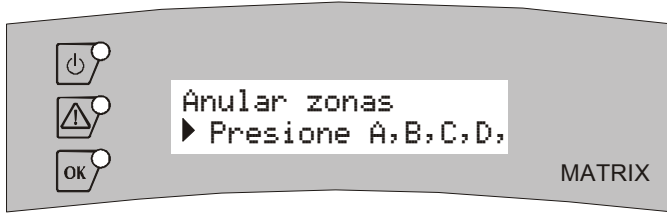
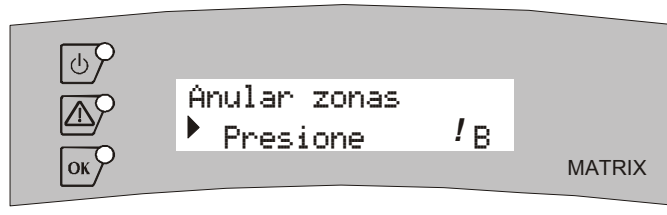
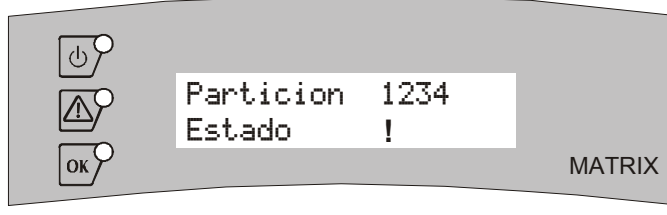
Teclado de Íconos	Teclado LCD
Usted puede entrar al modo de usuario si una o más de las particiones asignadas a su código se encuentran desarmadas. Digite la tecla función  y su código de usuario Si su código ha sido aceptado escuchará un tono de confirmación, el ícono de desarmado  parpadeará y el ícono de (OK) se apagará. Esto indica que se encuentra en Modo de Usuario. Una vez se encuentre en este modo puede seleccionar la función deseada como se describe mas adelante. Nota: si se encuentra en modo de usuario y no presiona alguna tecla durante un periodo de tiempo, el modo de usuario será abandonado y el teclado retornará a su estado normal. Este periodo es de 20 segundos si el modo de display oculto está habilitado y 2 minutos si el modo de display oculto no está habilitado.	Para entrar al modo de usuario presiones la tecla  e ingrese su código de usuario ①②③④. Si no desea ingresar a este menú presione nuevamente la tecla . Presionando esta tecla varias veces seleccionará el ingreso a este menú. Un tono de aceptación sonará acompañado del siguiente mensaje:  Nota: si entró al Modo de Usuario y no utiliza ninguna función, el panel automáticamente saldrá de este menú y retornará al estado normal Este periodo es de 20 segundos si el modo de display oculto está habilitado y 2 minutos si el modo de display oculto no está habilitado.

5.3 Saliendo del Modo de Usuario

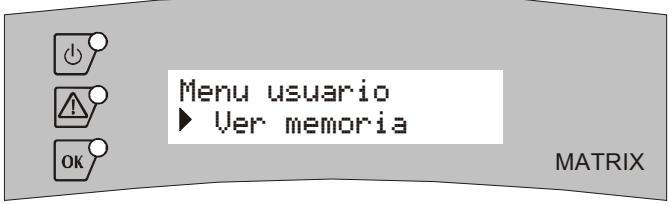
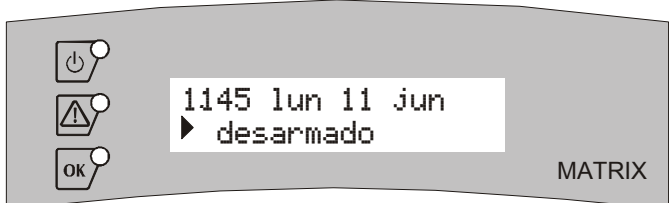
Teclado de Íconos	Teclado LCD
Para salir del modo de usuario, presione  0. El ícono de desarmado  dejará de parpadear y el ícono (OK) aparecerá nuevamente.	Hay dos formas de salir del modo de usuario: 1. desplácese al final de menú de usuario usando la tecla . El siguiente mensaje aparecerá:  Presione la tecla función  para salir del menú 2. Estando en el Menú de Usuario sostenga presionada la tecla  por 2 segundos, para salir del menú. Sin embargo esto no funcionará si se encuentra dentro de un menú de usuario.

5.4 Armando con exclusión

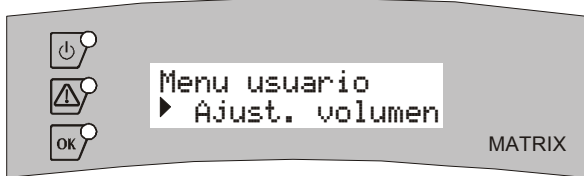
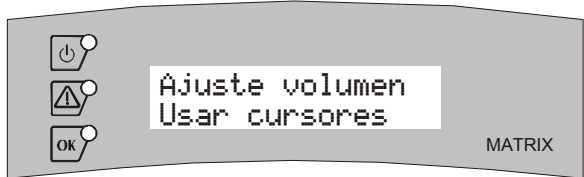
Esta función permite omitir algunas zonas antes de armar el panel.

Teclado de Iconos	Teclado LCD
1. Ingrese al modo de usuario 2. Digite  1 2 Dos líneas aparecerán indicando que debe entrar los dos dígitos de la zona. Para las zonas (1-9) digite el número precedido por '0'. Si desea cambiar el número de la zona ingresado, simplemente entre los dos dígitos de la nueva zona. 3. Presiones  para adicionar esta zona a la lista de zonas excluidas. Si usted tiene acceso a esta zona entonces un tono de aceptación sonará. De lo contrario un tono bajo de error sonará indicando que la zona no fue adicionada a la lista. 4. Repita los pasos 2 y 3 para cada una de las zonas que necesite excluir. 5. Si decide no armar con zonas excluidas, presiones  dos veces. Un tono de error sonará. Esto indica que todas las zonas de la lista han sido borradas y la función terminará. 6. Si está listo para armar el panel con las zonas excluidas, presione la tecla de armar  seguida por A, B, C o D para escoger el modo de armado. 7. El panel iniciará el armado con todas las zonas seleccionadas excluidas. El ícono de armado  parpadeará mientras el panel se está armando para indicar que una o más zonas fueron excluidas.	Use las teclas  y  para navegar en el modo de "ARMADO CON EXCLUSIÓN", presione la tecla . El siguiente mensaje será mostrado:  Use las teclas  y  para desplazarse a través de las zonas disponibles, o ingrese los dos dígitos del número de la zona en el teclado. Para excluir la zona presione la tecla . Si usted desea abandonar el 'Armado con exclusión' presione la tecla  dos veces. Para omitir todas las teclas seleccionadas y armar, presione la tecla de armar .  Digite 1(A), 2(B), 3(C), o 4(D) para seleccionar el modo de armado. Un teclado de una sola partición iniciará el armado en el modo de armado escogido como en el siguiente ejemplo (modo B).  Un teclado de múltiples particiones preguntará por número de partición a armar. Seleccione la partición y presiones la tecla  para confirmar.  Una vez armado, el indicador de exclusión (!) desaparece.

5.5 Mostrando el Registro de Eventos

Teclado de Iconos	Teclado LCD
Digite  1 3 El último registro guardado será mostrado. Para ver los eventos mas viejos presione la tecla . Para ver los eventos más recientes presione la tecla . Para salir del registro de eventos presione . Cuando se llegue al principio o al final del registro, dos líneas aparecerán en la pantalla del teclado de íconos (_ _) El registro de eventos tiene mucha información almacenada. Para verificar toda la información los símbolos especiales y métodos de visualización deben ser usados. Para entender el registro mostrado debe remitirse a la tecla de registro en la página 55. Tenga en cuenta que algunos registros pueden ser ocultos si el código de usuario no está autorizado para verlos. Dinamarca, Noruega, Finlandia & Suecia Solamente Viendo el registro de eventos se borra el indicador de Memoria de Alarmas.	Use las teclas  y  para navegar en la "PANTALLA DE REGISTROS". El siguiente mensaje es mostrado:  Presione la tecla  para seleccionar esta opción. La siguiente pantalla es un ejemplo de un registro almacenado.  Para ver los eventos más viejos, use la tecla  o la tecla  para ver los más nuevos. Si desea información adicional de un evento presione la tecla . <u>Nota:</u> algunos eventos no tienen información adicional Presionando la tecla  volverá a la línea inicial del evento. Presione la tecla  para dejar el registro. Por favor remítase a la tabla de Registros para entender todas las opciones presentadas en esta opción. Revisando el registro de eventos se borra el mensaje "VER A MEMORIA".

5.6 Fijando el volumen

Teclado de Iconos	Teclado LCD
Digite ▲ 1 4 Use la tecla ▲ para subir el volumen del parlante del teclado. Use la tecla ▼ para bajar el volumen del parlante del teclado. Presione la tecla ▲ para fijar el nuevo volumen. Cada vez que use las teclas ▲ y ▼ para ajustar el volumen, el teclado emitirá un tono correspondiente a ese nivel de volumen.. Se debe tener en cuenta que durante una condición de alarma, el volumen del teclado será temporalmente puesto al máximo.	Use las teclas ▲ y ▼ para navegar en "FIJAR VOLUMEN". La siguiente pantalla será mostrada:  Presione la tecla ▲ para seleccionar esta opción. El siguiente mensaje será mostrado:  Use las teclas ▲ y ▼ para subir o bajar el volumen del teclado. La siguiente pantalla mostrará el nivel del volumen:  Presione la tecla función para fijar el nuevo volumen seleccionado. El volumen será sobresaliente durante las alarmas.

5.7 Fijando la Iluminación

Teclado de Íconos

Digite   

Use la tecla  para aumentar la intensidad de la iluminación del teclado.

Use la tecla  para bajar la intensidad de la iluminación del teclado.

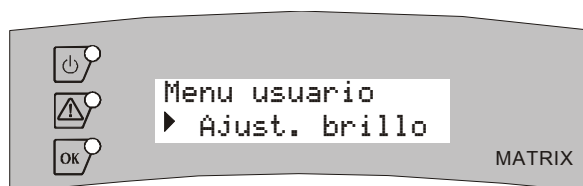
Presione la tecla  para fijar la nueva iluminación.

En tanto modifica la intensidad de la iluminación usted verá los resultados de los cambios tanto en la pantalla del teclado como en los botones.

Tenga en cuenta que si se programa la intensidad al máximo esta se mantendrá siempre en este estado, aun cuando el teclado se encuentre inactivo.

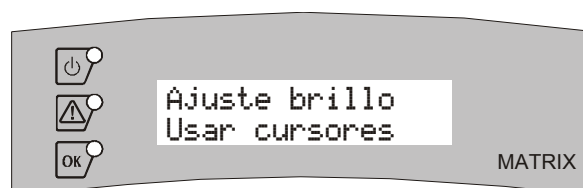
Teclado LCD

Use las teclas  y  para navegar en "FIJAR BRILLO". La siguiente pantalla será mostrada:



Presione la tecla  para seleccionar esta opción.

El siguiente mensaje aparecerá:



Use las teclas  y  para subir o bajar la iluminación de teclado respectivamente.

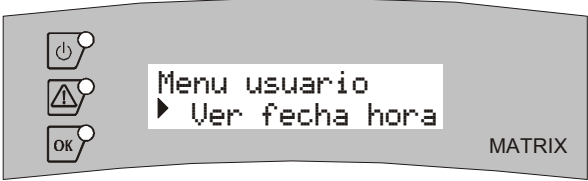
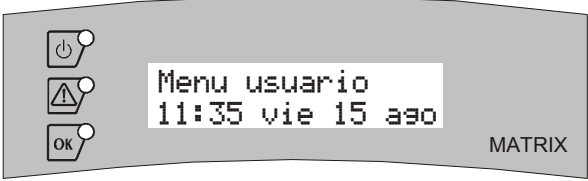
El siguiente mensaje será mostrado indicando el nivel del luz:



Presione la tecla  para salvar el nivel de iluminación seleccionado.

La iluminación se atenuará después de 2 minutos de inactividad, a menos que esta se haya fijado al máximo. Una vez se pulse alguna tecla la iluminación volverá al nivel seleccionado.

5.8 Revisando Hora y Fecha

Teclado de Iconos	Teclado LCD
Digite ▲ 1 6 La Hora actual será mostrada. Use la tecla ▼ para ver las horas, minutos, día, Mes y año, en su respectivo orden Cuando el año es mostrado, la siguiente vez que presione la tecla ▲, retornará al menú de usuario. La hora es mostrada en formato 24 horas.	Use las teclas ◀ y ▶ para navegar en "VER HORA FECHA". La siguiente pantalla será mostrada:  Presione la tecla ▲ para seleccionar esta opción. Aparecerá el siguiente mensaje:  Presione la tecla ▲ para regresar al menú de usuario.

5.9 Cambiando la Hora

Teclado de Iconos

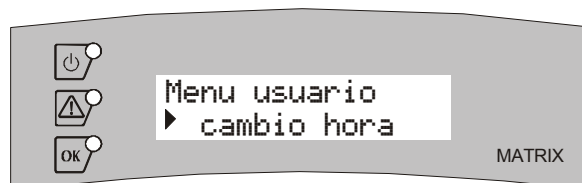
Digite  **2** **1**

Ingresa la hora en formato 24 horas. Dos dígitos para la hora seguido de los dos dígitos de los minutos.

Presione la tecla  para aceptar los cambios.

Teclado LCD

Use las teclas  y  para navegar en "CAMBIO HORA". El siguiente mensaje será mostrado:



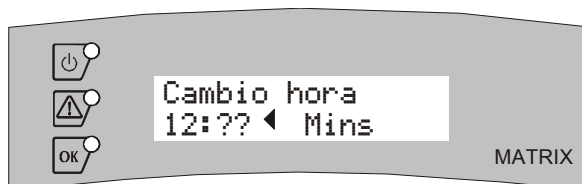
Presione la tecla  para seleccionar esta opción.

Aparecerá la siguiente pantalla:



Ingresa los dos dígitos del valor de las horas en formato 24 horas.

Mostrará el siguiente mensaje:

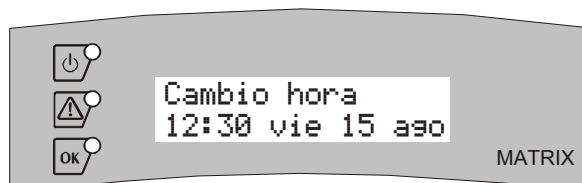


Ingresa los dos dígitos del valor de los minutos.

Si necesita ingresar nuevamente la hora simplemente repita los dos últimos pasos.

Presione la tecla  para fijar la nueva hora.

Esta será mostrada como se indica a continuación:



Presione  para volver al menú.

5.10 Cambiando la Fecha

Teclado de Iconos

Digite **▲** **2** **2**

Entre uno de los siguientes dígitos de acuerdo al día que le corresponda:

- ① Lunes
- ② Martes
- ③ Miércoles
- ④ Jueves
- ⑤ Viernes
- ⑥ Sábado
- ⑦ Domingo

Entre dos dígitos para el año: ①① - ⑨⑨

Entre dos dígitos para el mes: ①① - ①②

Entre dos dígitos para el día: ①① - ③①

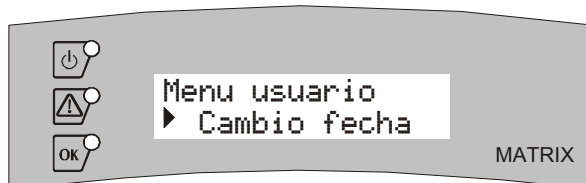
Por ejemplo, para fijar viernes 15 de agosto de 2003, usted debe digitar:

⑤①③①⑧①⑤

Presione la tecla **▲** para fijar la nueva hora.

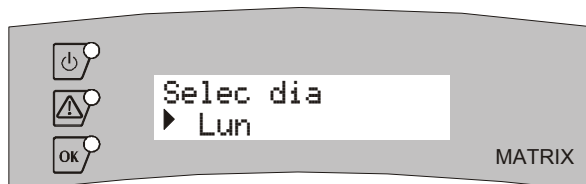
Teclado LCD

Use las teclas **▲** y **▼** para navegar en "CAMBIO FECHA". El siguiente mensaje será mostrado:



Presione la tecla **▲** para seleccionar esta función.

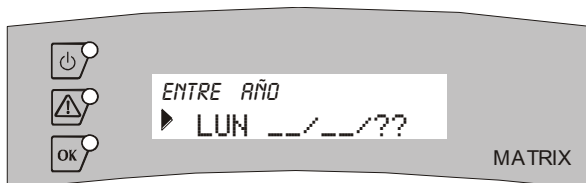
Aparecerá el siguiente mensaje:



Use las teclas **▲** y **▼** para seleccionar el día correcto.

Presione la tecla **▲** para fijar el día.

Aparecerá el siguiente mensaje:



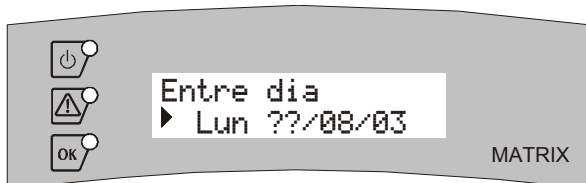
Entre el año como un valor de dos dígitos (los dos últimos del año).

Aparecerá el siguiente mensaje:



Entre los dos dígitos del mes.

Aparecerá el siguiente mensaje:



Entre los dos dígitos del día.

Presione la tecla **▲** para fijar la nueva fecha.

5.11 Cambiando / Borrando códigos y atributos de usuarios – Teclado de Iconos

5.11.1 Cambiando / Borrando un código

Digite   

Seleccionar un usuario

Las dos líneas inferiores parpadearán indicando que debe ingresar el número de usuario. Hasta 32 códigos de usuario pueden ser programados.

Entre los dos dígitos de número de usuario o utilice las teclas  y  para ver los números de usuarios que se encuentran asignados a esta partición.

Presione la tecla  para seleccionar el usuario escogido.

Nota: Presionando la tecla  en este momento borrará el código de usuario y retornará al Menú de Usuario.

Entrar un nuevo código de usuario

Si el número de usuario es válido escuchará un tono de confirmación. De otra manera un tono de error bajo sonará y deberá seleccionar un nuevo número de usuario.

Entre el código de usuario. Este puede ser de 4, 5 o 6 dígitos. Si está ingresando un código de menos de 6 dígitos presione la tecla  para guardar el código ingresado.

Entre el mismo código de usuario nuevamente para confirmar. Si está ingresando un código de menos de 6 dígitos presione la tecla  guardar el código confirmado.

Una vez completada la programación escuchará un tono de confirmación.

5.11.2 Adicionar / Borrar / Cambiar usuarios

Esta función le permite adicionar nuevos usuarios al sistema o cambiar los atributos de los existentes.

Esta función se compone de cinco pasos que debe ejecutar. Estas son:

1. Seleccionar un número de usuario.
2. Ingresar un código de usuario.
3. Seleccionar las particiones autorizadas.
4. Escoger los atributos de usuario.
5. Asignar el número máximo de veces que el código será usado.

Digite   

Seleccionar un número de usuario

Las dos líneas inferiores del display parpadearán indicándole que ingrese los dos dígitos del número de usuario. Hasta 32 códigos de usuario pueden ser asignados.

Entre los dos dígitos de número de usuario o utilice las teclas  y  para ver los números de usuarios que están autorizados a su partición.

Nota: Presionando la tecla  en este momento borrará el código de usuario y retornará al Menú de Usuario.

Entrar el código de usuario

Si el número de usuario es válido escuchará un tono de confirmación. De otra manera un tono de error bajo sonará y deberá seleccionar un nuevo número de usuario.

Entre el código de usuario. Este puede ser de 4, 5 o 6 dígitos. Si está ingresando un código de menos de 6 dígitos presione la tecla  para guardar el código ingresado.

Entre el mismo código de usuario nuevamente para confirmar. Si está ingresando un código de menos de 6 dígitos presione la tecla  para guardar el código confirmado.

Una vez completada la programación escuchará un tono de confirmación.

Seleccionar las particiones autorizadas

Use las teclas  y  para cambiar la partición en la pantalla del teclado de íconos.

Nota: aunque el número puede aceptar hasta 8 solamente hay cuatro particiones disponibles.

Para asignar la partición a este usuario presione la tecla de armado  hasta que el símbolo de sirena () sea visto en la pantalla.

Para borrar la partición asignada presione la tecla  hasta que el símbolo de sirena () sea desaparezca de la pantalla.

Una vez escoja las particiones que desea asignar al código de usuario presione la tecla función para guardar la selección.

Si el código de usuario ya existe en las particiones que usted ha seleccionado, un nuevo código de usuario debe ser escogido. El procedimiento se reiniciará automáticamente desde el inicio y los cambios realizados se perderán. Esto sucederá si el código de usuario ya ha sido asignado.

Escoger los Atributos del Usuario

Para cada usuario pueden ser asignados ciertos atributos. Estos pueden limitar los códigos de usuario habilitados para cambiar el funcionamiento del panel de alarma. Estos atributos son asignados aquí.

Use las teclas  y  para seleccionar el número del atributo (1-8), de la siguiente tabla.

Icono de sirena apagado ()	Icono de Sirena encendido ()	Programación de fábrica
1 No permite excluir zonas	Permite Excluir Zonas	ENCENDIDO
2 Código de usuario normal	Código de usuario de coacción	APAGADO
3 Código de coacción deshabilitado	Código de coacción habilitado	ENCENDIDO
4 No permite armar	Permite armar	ENCENDIDO
5 No permite desarmar	Permite desarmar	ENCENDIDO
6 No usado	No usado	APAGADO
7 No usado	No usado	APAGADO
8 Código de usuario limitado	Código de usuario maestro	1 = ENCENDIDO 2-32 = APAGADO

Use la tecla de armado  para cambiar el estado del atributo correspondiente, encendiendo o pagando el ícono de campana ()

Cuando haya seleccionado todos los atributos que desea seleccionar a este código de usuario presione la tecla  para guardar los cambios.

Tenga precaución de no cambiar los atributos del código maestro, ya que estos solo pueden ser reestablecidos por el instalador.

Número de usos máximos de un código

El número de usos actual para este usuario será mostrado en la pantalla del teclado de íconos.

Display	Descripción
00	Usos ilimitados. Cada vez que se use el código, el contador será reiniciado.
01	Uso una vez. Este código será borrado una vez se use ya sea para armar o desarmar. Generalmente es usado para una persona que requiera el uso del código una sola vez.
02 - 99	La cantidad de veces que podrá ser usado un código.

Entre el número máximo de veces que el código podrá ser usado de acuerdo a la información descrita anteriormente.

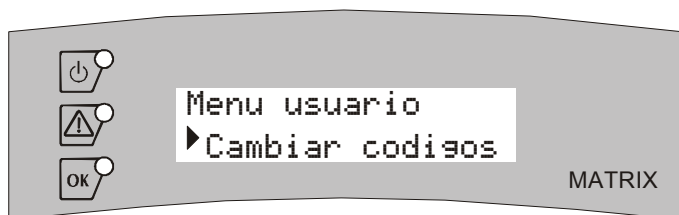
Presiones la tecla  para grabar este dato.

5.12 Cambiando códigos de usuario y atributos – Teclado LCD

5.12.1 Cambiando un código de usuario

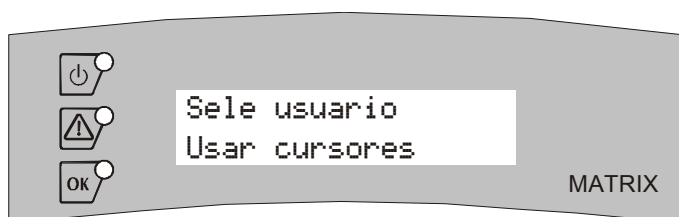
Siga este procedimiento si solamente desea solamente cambiar los dígitos (4,5 o 6) de un código de usuario:

Use las teclas  y  para navegar en "CAMBIAR CODIGOS". La siguiente pantalla será mostrada:



Presione la tecla  para seleccionar este menú.

El siguiente mensaje será mostrado:



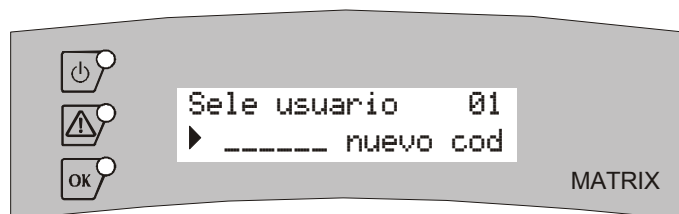
Use las teclas  y  para seleccionar el usuario requerido.

El número de usuario (1 a 32) será mostrado en la esquina superior derecha de la pantalla, y el nombre del usuario será mostrado en la línea inferior.

Nota: en este momento usted puede salir de la función CAMBIAR CODIGOS presionando la tecla .

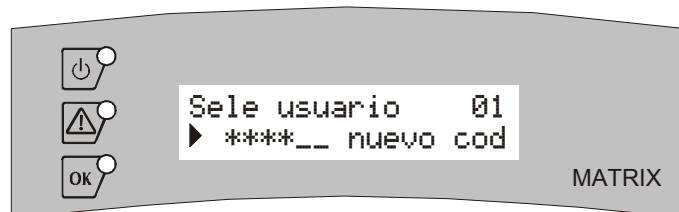
Presione la tecla  para editar el usuario seleccionado.

La siguiente pantalla será mostrada:



Ingresa el nuevo código seguido por la tecla  si el código es menor de 6 dígitos

El siguiente mensaje se desplegará:

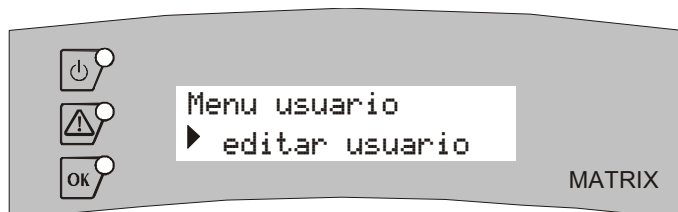


Ingresa el nuevo código de usuario una vez mas, seguido por la tecla  si el código es menor de 6 dígitos, un tono de aceptación se escuchará y retornará al menú principal.

5.12.2 Editando códigos de usuario y atributos

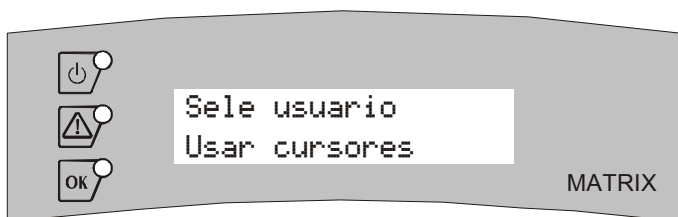
Siga este procedimiento si usted desea cambiar un código de usuario y/o sus atributos (partición, número de usos, etc...):

Use las teclas  y  para navegar en "EDITAR USUARIO". La siguiente pantalla será mostrada:



Presione la tecla  para seleccionar esta opción.

El siguiente mensaje se desplegará:



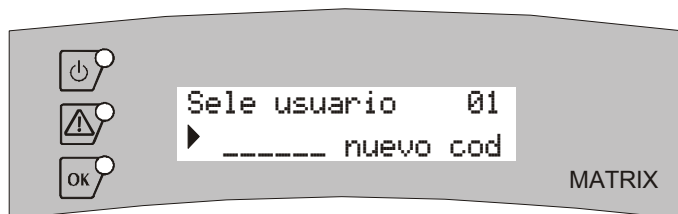
Use las teclas  y  para seleccionar el usuario requerido.

El número de usuario (1 a 32) será mostrado en la esquina superior derecha de la pantalla, y el nombre del usuario será mostrado en la línea inferior.

Nota: en este momento usted puede salir de la función CAMBIAR CODIGOS presionando la tecla .

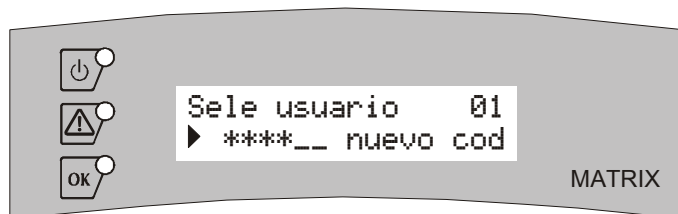
Presione la tecla  para editar el usuario seleccionado.

La siguiente pantalla será mostrada:



Ingresa el nuevo código seguido por la tecla  si el código es menor de 6 dígitos

El siguiente mensaje se desplegará:



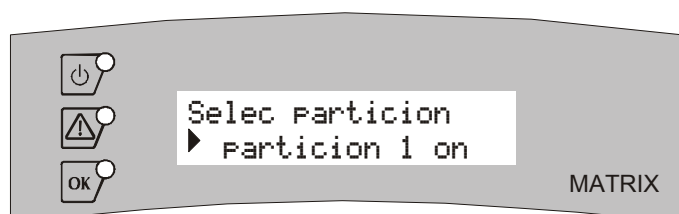
Ingresa el nuevo código de usuario una vez mas, seguido por la tecla  si el código es menor de 6 dígitos, un tono de aceptación se escuchará.

Después de asignar el código de usuario la partición autorizada debe ser definida.

Asignación de particiones

La siguiente tabla muestra la asignación de particiones:

Opción	APAGADO	ENCENDIDO	Programación de Fábrica
1	Código no asignado a la partición 1	Código asignado a la partición 1	Encendido
2	Código no asignado a la partición 2	Código asignado a la partición 2	Encendido
3	Código no asignado a la partición 3	Código asignado a la partición 3	Encendido
4	Código no asignado a la partición 4	Código asignado a la partición 4	Encendido



Use las teclas  y  para seleccionar la partición requerida.

Para habilitar el acceso a esta partición presione la tecla de armado  hasta que aparezca la palabra ON.

Para deshabilitar el acceso a esta partición presione la tecla de armado  hasta que aparezca la palabra OFF.

Repita los pasos 1 a 3 hasta que las particiones deseadas sean asignadas.

Presione la tecla  para guardar los cambios.

Nota: El usuario puede ser asignado a las mismas o menos particiones de las que el usuario maestro tenga asignadas.

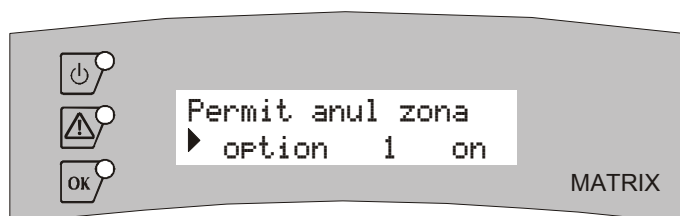
Si un código ya existe en una de las particiones asignadas, un nuevo código de usuario debe ser escogido. El procedimiento se reiniciará automáticamente desde el principio, y los cambios serán borrados.

Después de asignar las particiones debe asignar los atributos del código.

Atributos del usuario

La siguiente tabla muestra los atributos del usuario:

Opción	Indicador de Alarma OFF	Indicador de Alarma ON	Programación de fábrica
1	No permite excluir zonas	Permite Excluir Zonas	ON
2	Código de usuario normal	Código de usuario de coacción	OFF
3	Código de coacción deshabilitado	Código de coacción habilitado	ON
4	No permite armar	Permite armar	ON
5	No permite desarmar	Permite desarmar	ON
6	No usado	No usado	OFF
7	No usado	No usado	OFF
8	Código de usuario limitado	Código de usuario maestro	1 = ON 2-32 = OFF



Paso 1: Use las teclas y para seleccionar el atributo requerido.

Paso 2: para habilitar el atributo presione la tecla armar hasta que aparezca la palabra ON en la pantalla.

Paso 3: para deshabilitar el atributo presione la tecla armar hasta que aparezca la palabra OFF en la pantalla

Repita los pasos 1 a 3 hasta que los atributos deseados sean habilitados o deshabilitados

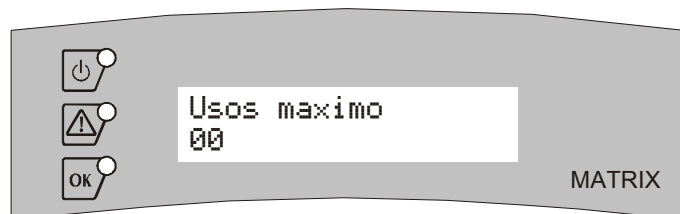
Presione la tecla para guardar estos cambios.

Después de asignar los atributos del usuario, el contador de máximo número de usos del código de usuario debe ser asignado.

Nota: Tenga precaución de no cambiar los atributos del código maestro, ya que estos solo pueden ser reestablecidos por el instalador.

Contador de uso máximo del código de usuario

La siguiente pantalla será mostrada:



Entre dos dígitos de las siguientes opciones según la necesidad:

= Código de usuario ilimitado.

(Este código puede ser usado un número ilimitado de veces. Adicionalmente cada vez que un código ilimitado es usado, todos los contadores de los códigos ilimitados serán puestos en cero (00 es el valor de fábrica para todos los usuarios)

= Código de un solo uso.

(Este código es borrado una vez se use ya sea para armar o desarmar. Este código es usado para una persona que requiera usar el código una sola vez).

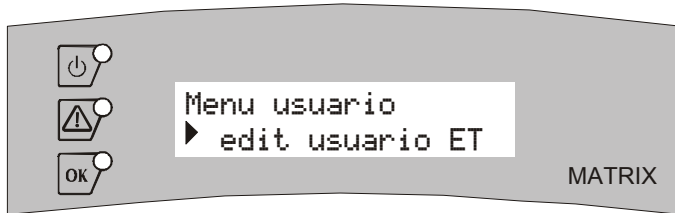
- = Este número es la cantidad de veces que el usuario puede usar su código.

Presione la tecla para guardar estos cambios.

5.13 Editando el nombre del usuario – Solamente en el teclado LCD

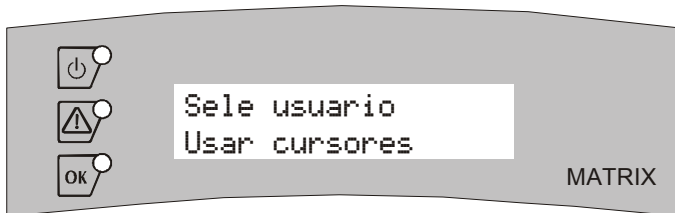
Para cambiar el nombre del usuario asignado a un código.

Use las teclas  y  para navegar en "EDIT USUARIO ET". La siguiente pantalla será mostrada:



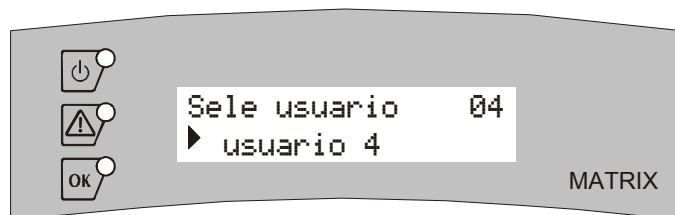
Presione la tecla  para seleccionar esta opción.

El siguiente mensaje aparecerá:

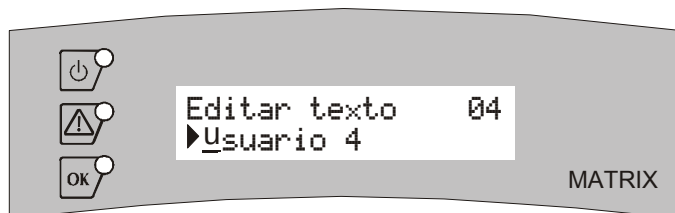


Use las teclas  y  para seleccionar el usuario requerido.

El número de usuario (1-32) será mostrado en la esquina superior derecha de la pantalla, y el nombre del usuario aparecerá en la línea inferior.

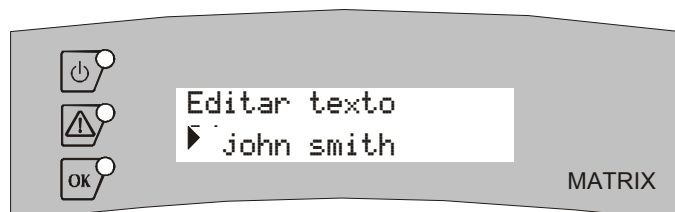


Presione la tecla  para seleccionar el nombre a editar. La siguiente pantalla será mostrada con el cursor parpadeando al principio.



Use las teclas  y  para mover el cursor. Use las teclas de 0 a 9 para entrar el nuevo texto. Remítase a la Tabla de Mapa de Teclas para conocer los caracteres disponibles.

Presione la tecla  para guardar el texto, este será mostrado para su verificación.



Para finalizar esta función y volver al menú principal presione la tecla . Para editar un nuevo nombre de usuario seleccione otro con las teclas  y .

Tabla de Mapa de Teclas

RUSSO / BULGARO																		
Key	Numero repeticiones tecla																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
①	A	B	C	1	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	?	?	?	b	?	a
②	D	E	F	2	È	É	Ê	Ë	?	!	?							e
③	G	H	I	3	Ì	Í	Î	Ï	Ë	?								
④	J	K	L	4	?	?	?	?	?	?								
⑤	M	N	O	5	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	?							

CHECO																		
Key	Numero repeticiones tecla																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
①	A	B	C	1	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	?	?	?	b	?	
②	D	E	F	2	È	É	Ê	Ë	?	!	?							
③	G	H	I	3	Ì	Í	Î	Ï	Ë									
④	J	K	L	4	?	?	?	?	?	?	s							
⑤	M	N	O	5	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö								

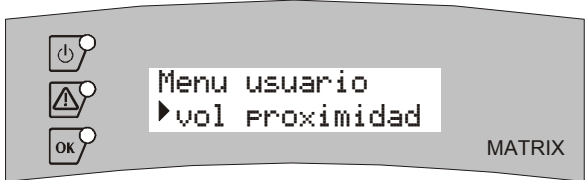
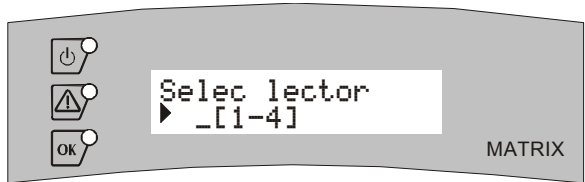
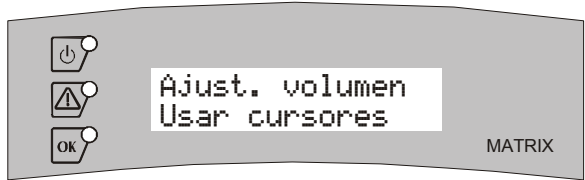
GRIEGO																		
Key	Numero repeticiones tecla																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
①	A	B	C	1	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	?	?	?	b	?	a
②	D	E	F	2	È	É	Ê	Ë	?	!	?							
③	G	H	I	3	Ì	Í	Î	Ï	Ë									
④	J	K	L	4	?	?	?	?										
⑤	M	N	O	5	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö								

RESTO DE IDIOMAS																		
Key	Numero repeticiones tecla																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
①	A	B	C	1	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	?	?	?	b	?	a
②	D	E	F	2	È	É	Ê	Ë	?	!	?	e						
③	G	H	I	3	Ì	Í	Î	Ï	Ë	c								
④	J	K	L	4	?	?	?	?	?	?	L							
⑤	M	N	O	5	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	n							

Key	Numero repeticiones tecla																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11							
⑥	P	Q	R	6	ß	S	P	?	Ø									
⑦	S	T	U	7	Ù	Ú	Û	Ü	?	s								
⑧	U	W	X	8	?	?	?	?	?									
⑨	Y	Z	9	?	?	?	?	?	?	?	Z	Z						
⑩		Ø	#	!														

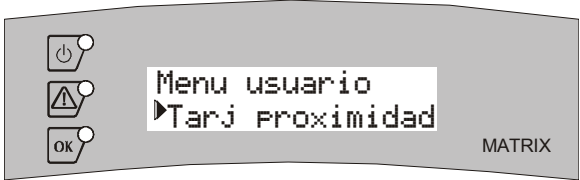
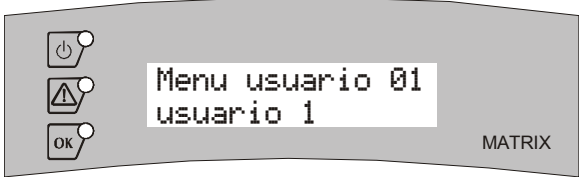
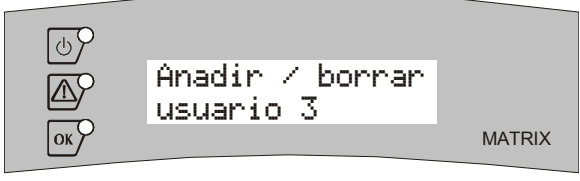
5.14 Ajustando el volumen de la Lectora de Proximidad

El siguiente procedimiento debe ser ejecutado para ajustar el volumen de una lectora de tarjetas de proximidad que se encuentre conectada a su sistema

Teclado de Iconos	Teclado LCD
Digite ▲ 1 7 Ingresa el número de lectora de proximidad (1 - 4), que desea ajustar. Si la lectora no está disponible escuchará un tono de error. Use las teclas ▲ y ▼ para ajustar el volumen La lectora emitirá un sonido correspondiente al volumen para ayudarlo a escoger el nivel deseado. Presione la tecla ▲ para aceptar el nuevo valor.	Use las teclas ▲ y ▼ para navegar en "VOL PROXIMIDAD". El siguiente mensaje será mostrado:  Presione la tecla ▲ para seleccionar esta opción. El siguiente mensaje será mostrado:  Seleccione el número de lectora de 1 a 4 a ser ajustada. Si la lectora no se encuentra conectada escuchará un tono de error. La siguiente pantalla será mostrada:  Use las teclas ▲ y ▼ para aumentar o bajar el volumen respectivamente. La siguiente pantalla será mostrada indicando el nivel de volumen:  Presione la tecla ▲ para guardar el volumen seleccionado. Un tono de aceptación se escuchará y retornará al menú principal.

5.15 Adicionando / borrando Tarjetas & Tags de Proximidad

Nota: Para que un usuario adicione tarjetas de proximidad el instalador debe primero haber configurado los atributos de este usuario.

Teclado de Iconos	Teclado LCD
Adicionando Tarjetas & Tags de proximidad Digite ▲ 3 0 Ingrese los dos dígitos del número de usuario (0 1 - 3 2), que desea asignar a la tarjeta / tag o use las teclas ▲ y ▼ para ubicar un número de usuario válido (seguido de la tecla ▲). Presente la tarjeta / tag ante la lectora y espere un sonido (beep). Retire la tarjeta. Si un tono de error es escuchado entonces la tarjeta ya se encuentra programada en el sistema. Presente otra tarjeta o presione la tecla ▲ para salir de esta programación. Si la programación fue aceptada un tono de aceptación será emitido y la función terminará saliendo al menú de usuario. Borrando tarjetas & Tags de proximidad Ingrese al modo de usuario. Digite ▲ 3 0 Ingrese los dos dígitos del número de usuario (0 1 - 3 2), que desea asignar a la tarjeta / tag o use las teclas ▲ y ▼ para ubicar un número de usuario válido (seguido de la tecla ▲). Para remover la tarjeta de este usuario presione la tecla ▲ una vez. Un tono de aceptación sonará y el sistema retornará al menú de usuario.	Use las teclas ◀ y ▶ para navegar en "TARJ PROXIMIDAD". La siguiente pantalla será mostrada:  Presione la tecla ▲ para seleccionar esta opción. El siguiente mensaje será mostrado:  Use las teclas ◀ y ▶ para seleccionar el usuario asociado con la tarjeta que desea borrar y presione la tecla ▲. La siguiente pantalla será mostrada.  Nota: Presionando la tecla ⏏ en este momento retornará al menú principal. Para borrar la tarjeta actualmente programada del usuario seleccionado presione la tecla ◀, el sistema retornará al menú principal. Para adicionar una tarjeta, presente la tarjeta en la lectora. El teclado emitirá un tono de aceptación si la programación fue satisfactoria. Un tono de error sonará si la tarjeta está programada en otra parte del sistema, presente otra tarjeta o presione la tecla ▲ para regresar al menú principal.

5.16 Añadir / Borrar controles remotos MX-KF4DW

Teclado Iconos

Nota: Si un control remoto (KF4DW) ya ha sido asignado, necesitará borrar la información del anterior usuario antes de reasignar el control. Para este reset siga las siguientes instrucciones en la pág. 67

Programar transmisor inalámbrico

Entrar (▲) (3) (5)

Entre dos dígitos para el número del usuario a asignar el control remoto ((0) (1) - (3) (2)), o usar las teclas (▲) y (▼)? para elegir el número de usuario (seguido de la tecla (▲)).

Si el display muestra un número de usuario, significa que a éste ya le ha sido asignado un control remoto. Elija un nuevo usuario y presione (▲) para comenzar la asignación.

Insertar batería atendiendo a la posición de los polos – y + en el control KF4DW. El Led **NARANJA** parpadeará y el teclado realizará un tono de aceptación. La función de usuario terminará automáticamente y retornará a la pantalla del menú de usuario.

Borrar transmisor KF4DW asignado

Entre en menú de usuario

Entre (▲) (3) (5)

Entre dos dígitos para el número del usuario a asignar el control remoto ((0) (1) - (3) (2)), o usar las teclas (▲) y (▼)? para elegir el número de usuario (seguido de la tecla (▲)).

Para borrar la asignación presione la tecla (▲) una vez. El teclado realizará un tono de aceptación y la pantalla saldrá de la función automáticamente para retornar al menú de usuario.

Nota: La asignación se ha borrado, pero el transmisor tiene información en su memoria que debe borrarse para poder ser reasignado a otro usuario.

Teclado LCD

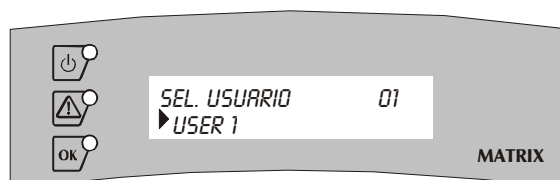
Nota: Si un control remoto (KF4DW) ya ha sido asignado, necesitará borrar la información del anterior usuario antes de reasignar el control. Para este reset siga las siguientes instrucciones en la pág. 67

Use las teclas (▲) y (▼) para navegar por el menú hasta encontrar la opción to "AÑADIR C/REMOTO" tal y como muestra el display 1



Presione (▲) (▲) para entrar en la selección.

El **display 2** muestra lo siguiente:



Use los cursores (▲) y (▼) para seleccionar el usuario y presione (▲). Aparece la siguiente pantalla:



Nota: Si en este momento presionamos la tecla menú (⏻) saldremos de la programación de usuario.

Para asignar el control KF4DW, simplemente inserte la batería atendiendo a la polaridad. El Led **NARANJA** parpadeará y el teclado realizará un tono de aceptación. La función de usuario terminará automáticamente y retornará a la pantalla del menú de usuario.

Borrar transmisor KF4DW asignado

Si en vez de la pantalla anterior aparece la siguiente:



Significa que un control ya ha sido asignado para este usuario. Use el cursor (▲) para borrar la asignación. Teclado vuelve al modo display 2.

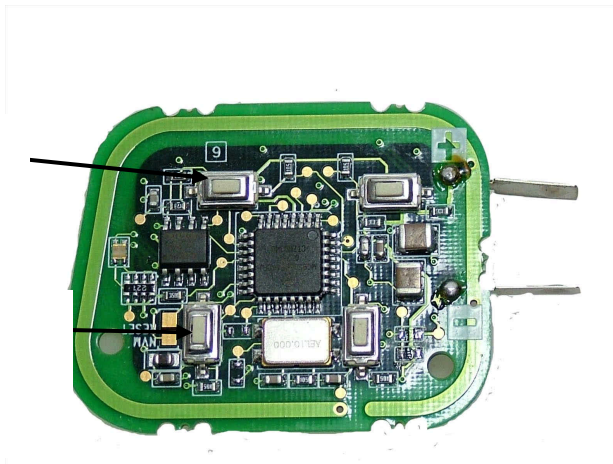
5.17 Reset NMV del transmisor inalámbrico MX-KF4DW

Después de borrada una asignación a usuario, el control mantiene en memoria una información que debe ser borrada. Antes de reusar este control para otro usuario debe seguir los siguientes pasos para el reset:

1. Retire la batería.
2. Mantenga presionados los dos botones que se indican en el gráfico, correspondientes a los botones **CANDADO CERRADO** y **CANDADO ABIERTO**.

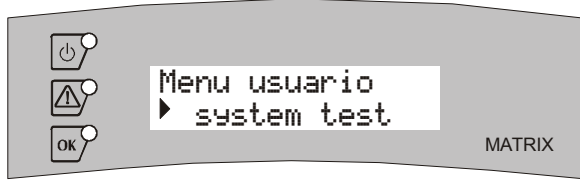
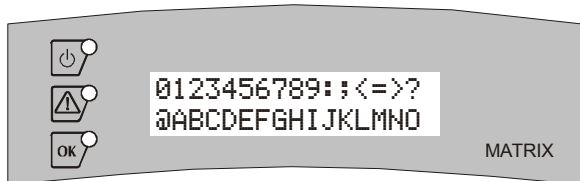
Botón
CANDADO
ABIERTO

Botón
CANDADO
CERRADO



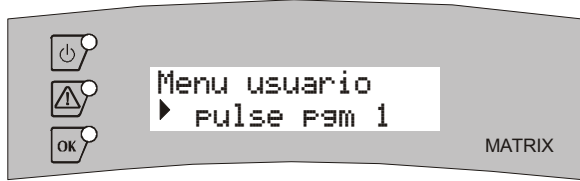
3. Inserte la batería, atendiendo a la polaridad correcta (polo negativo de la batería con polo negativo del control)
4. Después de 2 segundos con los dos botones anteriores apretados, el Led **VERDE** se enciende y cambia a color **ROJO**, indicando que el reset se ha producido correctamente.
5. Retire la presión en los dos botones descritos. El Led deja de parpadear **VERDE** y **ROJO**. El led comienza a parpadear en **NARANJA** indicando que está listo para ser asignado a otro usuario.
6. Retire la batería y comience con el proceso de asignación del control a usuario tal como se indica en la página anterior.

5.18 Prueba del Sistema

Teclado de Iconos	Teclado LCD
Digite ▲ 5 0 Todos los íconos del teclado parpadearán. Presione 0 para iniciar la prueba de sonido. Los tonos de entrada / salida sonarán. Presione 0 para iniciar la prueba de salidas, los tonos de entrada / salida pararán. Si su instalador no ha configurado algún de las salidas programables del panel para prueba del usuario, entonces la prueba del usuario finalizará aquí. Si una o más salidas han sido configuradas para pruebas entonces la prueba continuará. Una salida será encendida cada vez que la tecla 0 es presionada. (Salidas tales como la sirena externa, luz estroboscópica y seguros de puertas). La prueba finalizará automáticamente cuando todas las salidas han sido probadas y el sistema retornará al menú de usuario. La prueba puede ser finalizada en cualquier punto presionando la tecla ▲.	Use las teclas ◀ y ▶ para navegar en "SYSTEM TEST". La siguiente pantalla será mostrada:  Presione la tecla ▲ para seleccionar esta función. El siguiente mensaje será mostrado:  Presione la tecla ▲ para iniciar la prueba de sonido. El tono de entrada / salida sonará. Presione la tecla ▲ para iniciar la prueba de salidas, el tono de entrada / salida parará. Una salida será encendida cada vez que la tecla ▲ es presionada. (Salidas tales como la sirena externa, luz estroboscópica y seguros de puertas). La prueba finalizará automáticamente cuando todas las salidas han sido probadas y el sistema retornará al menú de usuario. La prueba puede finalizada en cualquier punto presionando la tecla función ⏏.

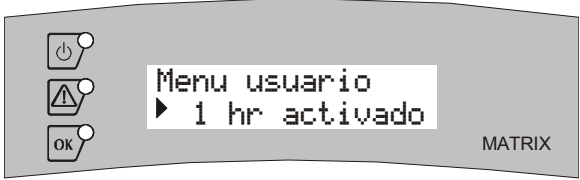
5.19 Activando una salida programada desde el teclado

Si esta opción ha sido habilitada por su instalador, podrá activar la salida programada. Usted puede requerir hacer esto para reiniciar cierto tipo de sensores después de una activación.

Teclado de Íconos	Teclado LCD
Digite ▲ 2 7 Esto activará las salidas programables y las desactivará después de 5 segundos.	Use las teclas ◀ y ▶ para navegar en "PULSE PGM 1". La siguiente pantalla será mostrada:  Nota: El texto "PULSE PGM 1" es programable por el instalador puede ser cambiado para describir el dispositivo que maneja esta salida. Presione la tecla ▲, un tono de aceptación sonará. Esto activará el dispositivo por 5 segundos. El sistema retornará al menú principal.

5.20 Activación de la ventana de 1 Hora para descarga de información

Esta función abre una ventana por un lapso de tiempo de 1 hora, habilitando un computador con el software UDL de descarga de información Pyronix para comunicarse con el panel y de esta forma mandar y traer información del mismo.

Teclado de Iconos	Teclado LCD
Digite    Su instalador puede ahora comunicarse con su panel de alarma durante la próxima hora.	Use las teclas  y  para navegar en "1 HR ACTIVADO". El siguiente mensaje será mostrado:  Presionando la tecla  un tono de aceptación será escuchado. Esto puede ser requerido para iniciar una conexión remota con su instalador.

5.21 Descripción de los tipos de zonas

La siguiente tabla describe los diferentes tipos de zonas que pueden ser usados por el panel de alarma Matrix, junto con los símbolos que el teclado de íconos usa para mostrarlos.

Icono mostrado	Tipo de zona	Descripción
	Entrada / salida	Esta zona le permite el acceso al lugar en un tiempo limitado en el momento de armar o desarmar el sistema.
	Acceso	Esta es una zona que en el momento de armar o desarmar le permite llegar desde el teclado al punto de entrada / salida o viceversa. Sin embargo si una de estas zonas es activada cuando el panel se encuentra armado sin que se haya producido una apertura de la zona de entrada /salida se generará una alarma inmediatamente.
	Inmediata	Esta zona generará una alarma si es activada siempre que el panel se encuentre armado.
	Emergencia Médica	Esta zona enviará un mensaje de emergencia a la Central de Monitoreo, o servicios de emergencia. Una alarma se generará de forma inmediata sea que el panel se encuentre armado o no.
	Armado por botón	La zona de armado es usada para finalizar el tiempo de salida. Está conectada a un pulsador instalado en la parte externa del lugar.
	Omitida(Excluida)	Una zona programada como excluida será siempre ignorada por el panel.
	Fuego	Su activación generará un estado de alarma de FUEGO independientemente de si el panel se encuentra armado o no. Una alarma de fuego es identificada por tres sonidos, lo cual es fácilmente diferenciable de los demás sonidos de alarma. Y la sirena exterior sonará a intervalos de 1 segundo.
	Asalto	Su activación generará un estado de alarma de PÁNICO independientemente de que se encuentre armado o no. La zona de pánico puede ser programada como silenciosa. Una alarma de pánico no causará sonido de sirena ni activación de las luces estroboscópicas, pero enviará un mensaje de pánico a la Central de Monitoreo.
	Zona de 24 horas	Su activación generará un estado de alarma independientemente de que se encuentre armado o no (Fuego, Asalto y Sabotaje son zonas 24 horas).
	Caja llaves/ Ronda	Este tipo de zonas se usa para supervisión de armario de llaves o bien para aplicaciones de patrulla. Las activaciones de estas zonas no general alarmas, solo reportes que son registradas y reportadas a la Central de Monitoreo.
	Paso al teclado	Este tipo de zona es usado para la conexión de teclados externos. Durante el retardo de salida una activación de esta zona causa la finalización del tiempo de salida. Una activación de esta zona si el panel se encuentra armado, causará el inicio del tiempo de entrada
	Sabotaje	La activación de la zona de sabotaje siempre causará una alarma sin importar si el panel se encuentra armado o no.
	Switch llave enclavamiento	Es posible usar este tipo de zona para armar y desarmar el sistema en cualquier modo de armado usando una llave de dos posiciones.
	No usada	Esta zona es completamente ignorada por el sistema.
	Switch de llave momentáneo	Es posible usar este tipo de zona para armar y desarmar el sistema en cualquier modo de armado usando un control remoto, pulsador o llave de pulsos.

6. TABLA DE INDICACIÓN DE ZONAS Y PARTICIONES

ZONA						PARTICIÓN		
No.	NOMBRE	TIPO				UBICACIÓN	No.	NOMBRE
		A	B	C	D			
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								

7. LECTORA DE PROXIMIDAD

7.1 INTRODUCCIÓN

La lectora Mx-Prox es una lectora de tarjetas diseñada para trabajar con los paneles de alarma Matrix 832 / 832+ / 424. Presentando una tarjeta o tag a la lectora usted podrá armar o desarmar el sistema sin utilizar el teclado.

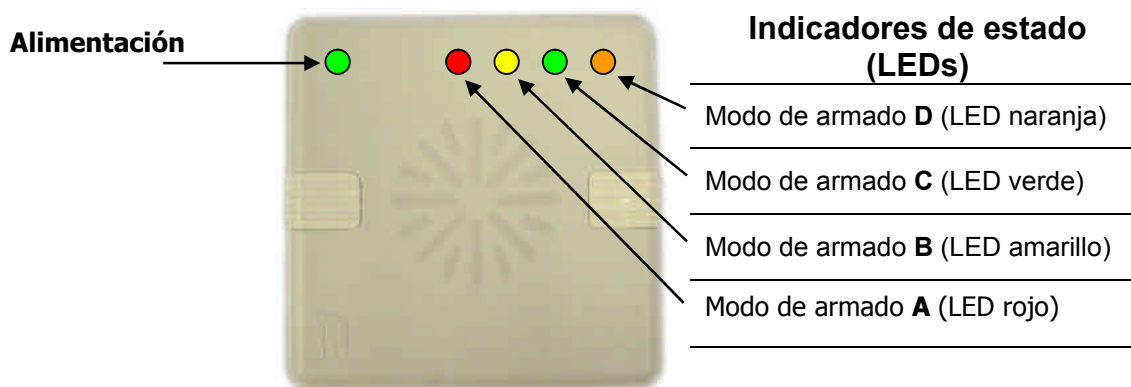
Usted deberá tener tarjetas de proximidad (MX-PCARDS), o tags (MX-TAGS), o ambos, para usar con su lectora.

Para poder utilizar las tarjetas o tags, estas deben ser autorizadas a los respectivos usuarios, lo cual se efectúa mediante la función de usuario Adicionar tarjetas / Tags de proximidad, explicado en la página 43.

7.2 MX-PROX asignado a una sola partición

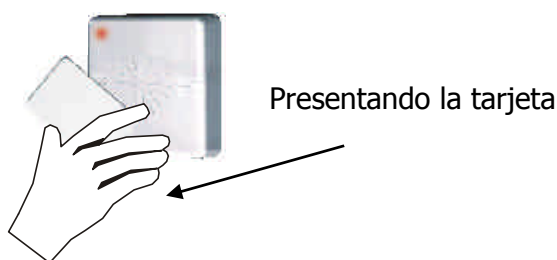
El MX PROX tiene 4 indicadores de estado (LEDs). Un sistema de una sola partición estos indicadores representan el modo de armado **A**, **B**, **C** o **D**.

LECTORA DE PROXIMIDAD



7.2.1 Armando el panel

Presente una tarjeta o tag programado a la lectora MX-Prox por un periodo de tiempo determinado (cada segundo en indicado con un beep).



El LED de alimentación se apagará indicando que está en modo de armado / desarmado.

Presentando la tarjeta por 1 segundo seleccionará el modo de armado A (LED ROJO iluminado).

Presentando la tarjeta por 2 segundos seleccionará el modo de armado B (LED AMARILLO iluminado).

Presentando la tarjeta por 3 segundos seleccionará el modo de armado C (LED VERDE iluminado).

Presentando la tarjeta por 4 segundos seleccionará el modo de armado D (E LED NARANJA iluminado).

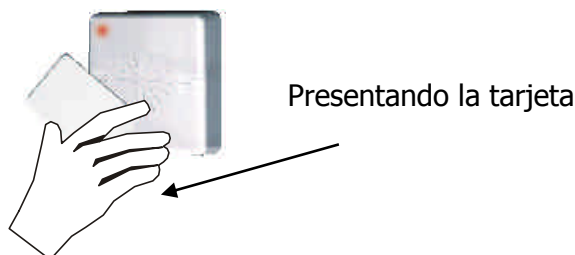
(Este ciclo se repetirá hasta que usted retire la tarjeta de la lectora)

Retire la tarjeta después que el Led deseado se haya encendido para iniciar el modo de armado seleccionado.

El panel iniciará el armado en el modo que usted ha seleccionado y un tono alto y continuo de aviso de salida se escuchará. Este sonido se detendrá cuando el panel esté armado finalmente.

7.2.2 Desarmado del Panel

Presente una tarjeta o tag programado a la lectora MX-Prox por 1 segundo (espere hasta que la lectora emita varios beeps).

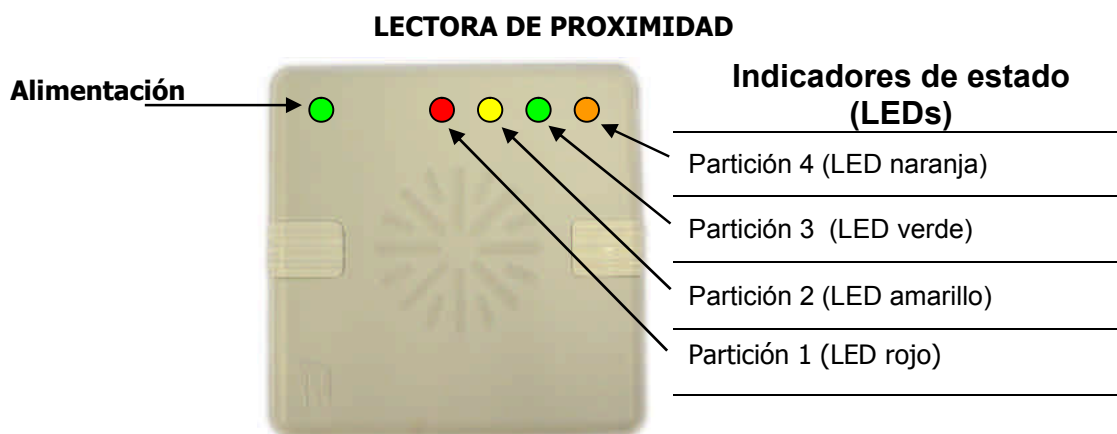


El led de alimentación se apagará indicando que usted está en el modo de armado / desarmado.

Retire la tarjeta de la lectora para desarmar el panel.

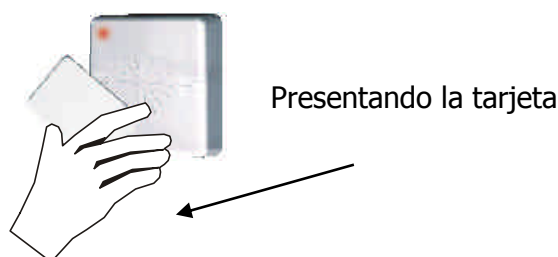
7.3 MX-PROX asignada a varias particiones

La lectora MX PROX tiene 4 indicadores (LEDs). En operación de múltiples particiones estos cuatro LEDs representan el número de partición, **1,2,3** o **4**.



7.3.1 Armando Particiones en el panel

Presente una tarjeta o tag programado a la lectora MX-Prox por un periodo de tiempo determinado (cada segundo en anunciado por un beep).



El LED de alimentación se apagará indicando que está en modo de armado / desarmado.

Presentando la tarjeta por 1 segundo seleccionará la partición 1 (LED ROJO iluminado).

Presentando la tarjeta por 2 segundos seleccionará la partición 2 (LED AMARILLO iluminado).

Presentando la tarjeta por 3 segundos seleccionará la partición 3 (LED VERDE iluminado).

Presentando la tarjeta por 4 segundos seleccionará la partición 4 (E LED NARANJA iluminado).

(Este ciclo se repetirá hasta que usted retire la tarjeta de la lectora)

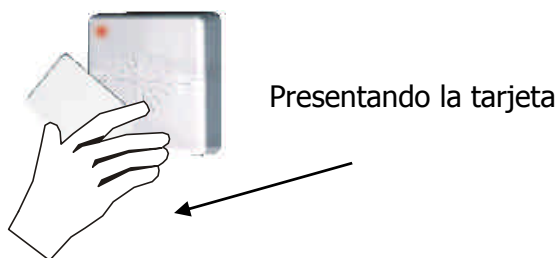
Retire la tarjeta para iniciar el armado de la partición seleccionado.

La partición iniciará el armado en modo A y un tono alto y continuo de aviso de salida se escuchará.

Repita el procedimiento para armar las demás particiones.

7.3.2 Desarmado de las particiones del panel

Presente una tarjeta o tag programado a la lectora MX-Prox por un periodo de tiempo determinado (cada segundo en anunciado por un beep).



El LED de alimentación se apagará indicando que está en modo de armado / desarmado.

Presentando la tarjeta por 1 segundo seleccionará la partición 1 (LED ROJO).

Presentando la tarjeta por 2 segundos seleccionará la partición 2 (LED AMARILLO).

Presentando la tarjeta por 3 segundos seleccionará la partición 3 (LED VERDE).

Presentando la tarjeta por 4 segundos seleccionará la partición 4 (E LED NARANJA).

(Este ciclo se repetirá hasta que usted retire la tarjeta de la lectora)

Retire la tarjeta para iniciar el desarmado de la partición seleccionada.

Repita el procedimiento para desarmar las demás particiones.

8. CONTROL REMOTO INALÁMBRICO MX-KF4DW

8.1 Introducción

Este transmisor inalámbrico ha sido diseñado para trabajar con los panels Matrix 424, 832, 832+

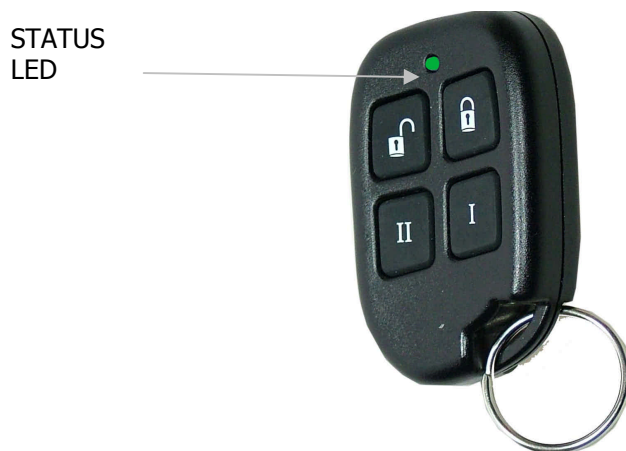
Antes de usar el control, éste debe ser asignado a un usuario tal y como se explica en la sección de la página 44.

8.2 Cómo operar el control inalámbrico MX-KF4DW

La acción de cada botón debe haber sido programada por su ingeniero. Una vez programado, siga las instrucciones para el uso de cada acción.

8.2.1 Armado del panel

Presione el botón **CANDADO CERRADO** del control por un segundo. El Led del control parpadeará **VERDE** y **ROJO** indicando comunicación con el panel. El panel responde con el led **ROJO** encendido sin parpadear por 3 segundos. El panel ha sido armado.



8.2.2 Desarmado del panel

Presione el botón **CANDADO ABIERTO** por 1 segundo. El Led del control parpadeará **VERDE** y **ROJO** indicando comunicación con el panel. El panel responde con el led **VERDE** encendido sin parpadear por 3 segundos. El panel ha sido desarmado.

8.2.3 Fallas de comunicación entre el control y el panel

Si el led **NARANJA** parpadea cada vez que usted apriete un botón indica problemas de comunicación con el panel: se encuentra demasiado lejos del receptor. Si al acercarse al receptor no consigue una comunicación correcta con el panel consulte con su ingeniero.

8.3 LED's de estado

La tabla siguiente resume el comportamiento del control dependiendo de su acción:

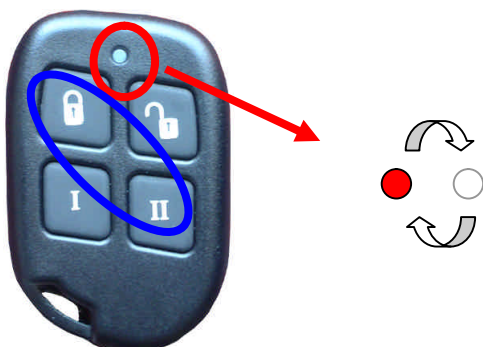
Estado Panel	Indicación Leds
Desarmado	VERDE por 3 segundos
Armando	Parpadea VERDE/ROJO por intervalo de 3 segundos hasta que se produzca el armado
Armado	ROJO por 3 segundos
En Alarma	Parpadea VERDE por 3 segundos
En FTA (Memoria de Alarma)	Parpadea VERDE por 3 segundos. Después de un Pánico, por seguridad no aparecerá el evento en el teclado hasta que un segundo desarmado se haya producido desde el control remoto o bien desde el teclado.

8.4 Bloqueo del control inalámbrico MX-KF4DW

Para evitar activaciones accidentales desde el control se puede bloquear éste de la siguiente forma:

8.4.1 Bloqueo del control remoto

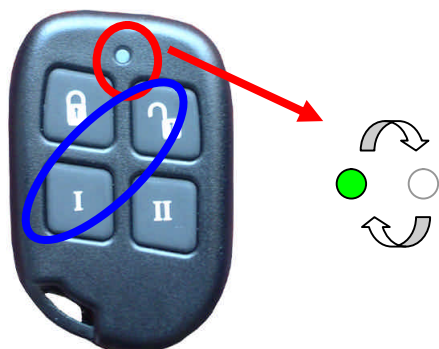
Presione al mismo tiempo dos botones del control en diagonal hasta que el led **ROJO** parpadee.



Con el control bloqueado, cualquier activación de los botones será ignorado por el panel.

8.4.2 Desbloqueo del control remoto

Presione al mismo tiempo dos botones del control en diagonal hasta que el led **VERDE** parpadee.



9. TABLAS DE REGISTRO DE EVENTOS

El registro de eventos puede ser visto en el teclado Matrix usando la función de usuario 13 como se describe en la página 28.

9.1 Tabla de Registro de Eventos en el Teclado de Iconos

Esta tabla es usada para describir los mensajes del registro en el teclado de íconos de acuerdo a su significado. Todos los íconos mostrados con el símbolo (🔊), indica que el ícono está parpadeando. (🔊)= fijo.

🔊 = parpadeando.

Pulsando		Icono	Descripción																	
1ra vez	2da vez																			
Alarmas																				
EE			Tiempo de Entrada / Salida terminado																	
00-32			Zona de pánico activada, el número indica la zona (00 = teclado)																	
00-32			Zona de fuego activada, el número indica la zona (00 = teclado)																	
F			Fuego activado desde el teclado																	
F			Sabotaje de una zona de fuego																	
01-32			Zona de robo activada, el número indica la zona																	
01-32			Zona de sabotaje activada, el número indica la zona																	
00-32			Alarma de emergencia Médica, el número indica la zona (00 = teclado)																	
Sabotajes																				
t	01		Sabotaje General																	
t	02		Sabotaje de sirena																	
t	04		Falla de expansor local																	
t	06		Sabotaje por falla o ausencia de un dispositivo remoto																	
t	08		Sabotaje de teclado																	
t	09		Sabotaje detectado por un dispositivo remoto																	
L			Falla de línea telefónica																	
rt	01-99		Sabotaje de dispositivo remoto auxiliar																	
			La 2da vez que digite indicará los que debe digitar la tercera vez para identificar el sabotaje específico del dispositivo:																	
			<table><tr><th>3ra vez</th><th>Significado</th></tr><tr><td>01</td><td>Sabotaje frontal (destapado)</td></tr><tr><td>02</td><td>Sabotaje trasero (switch de pared) – solamente teclado LCD</td></tr><tr><td>03</td><td>Reservado</td></tr><tr><td>04</td><td>Reservado</td></tr><tr><td>05</td><td>Reservado</td></tr><tr><td>06</td><td>Reservado</td></tr><tr><td>07</td><td>Reservado</td></tr></table>		3ra vez	Significado	01	Sabotaje frontal (destapado)	02	Sabotaje trasero (switch de pared) – solamente teclado LCD	03	Reservado	04	Reservado	05	Reservado	06	Reservado	07	Reservado
			3ra vez	Significado																
			01	Sabotaje frontal (destapado)																
			02	Sabotaje trasero (switch de pared) – solamente teclado LCD																
			03	Reservado																
			04	Reservado																
			05	Reservado																
06	Reservado																			
07	Reservado																			
LED de sabotaje parpadeando, indica la activación de un sabotaje.																				
LED de sabotaje encendido, indica el restablecido del sabotaje.																				

Pulsando		Icono	Descripción
1ra vez	2da vez		
Restablecidos			
0 1- 32			Restablecido alarma de pánico (asalto)
0 1- 32			Restablecido de zona de Robo
0 1- 32			Restablecido de zona de fuego
0 1- 32			Restablecido Sabotaje General
0 1- 32			Restablecido de emergencia médica
Eventos de descarga de información			
PC	00		Panel de alarma responde llamada telefónica
PC	0 1		Panel cuelga la línea telefónica
PC	02		Programación completa enviada al panel
PC	03		Programación completa leída desde el panel
PC	04		Programación parcial enviada al panel
PC	05		Datos completos enviados al panel
PC	06		Datos completos leídos del panel
PC	07		Código de descarga de información incorrecto
PC	08		Código de descarga de información aceptado
PC	09		Hora y fecha cambiada por la del computador
PC	10		Conexión remota esperada
PC	1 1		Panel armado o desarmado desde el computador
Apertura / Cierre			
O	0 1- 32		Zona excluida, el número representa la zona
A	0 1- 32		Armado por usuario en modo A, el número representa la zona
b	0 1- 32		Armado por usuario en modo B el número representa la zona
C	0 1- 32		Armado por usuario en modo C, el número representa la zona
d	0 1- 32		Armado por usuario en modo D, el número representa la zona
U	0 1- 32		Desarmado por usuario, el número representa el número de usuario
At			Armado por tiempo de inactividad
AP			Armada partición común
UP			Desarmada partición común
r 1	0 1- 32		Código usado después de alarma, el número representa el número de usuario (entra a modo de FTA)
r2			Tiempo de sirena finalizado

Pulsando		Icono	Descripción
1ra vez	1ra vez		
Eventos del Sistema			
E0			Terminado tiempo de sistema
E1			Entrada a programación
E	1		Entrada a prueba de caminado
E	2		Salida de prueba de caminado
E	3		Registro borrado
E	4		NVM Reinicio de programación de fábrica
Ed	01-32		Hora y fecha cambiada por usuario, el número indica el usuario
PP	01-64		Dispositivo remoto reconocido en el bus, el número indica el tipo / Identificación
P	01-64		Pérdida de dispositivo remoto, el número indica el tipo / Identificación
Fallas del sistema			
F	1		Falla del fusible de sirena
F	2		Falla del fusible auxiliar
F	3		Falta de batería
F	4		Batería baja
F	5		Falla de energía AC
F	6		Falla de línea telefónica
F	7		Falla de dispositivo remoto (teclado)
F	8		Falla de comunicación con la Central de Monitoreo
F	9		Falla de bateria en detector inalámbrico
F	A		Falla de batería en el control remoto inalámbrico
F	b		Obstrucción señal en el expansor inalámbrico
F	c		Baja señal inalámbrica en el detector
F	d		Señal inalámbrica en el detector perdida
Fr	1-d		Restablecido de los anteriores fallos del sistema

9.2 Tabla de Registro de Eventos en el teclado LCD

Cada mensaje del registro de usuario es almacenado con hora y fecha. Use las teclas  y  para buscar el evento que desea revisar. En algunos casos, presionando la tecla  mostrará información adicional del evento. Esta tabla puede ser usada para interpretar el registro de mensajes en el teclado LCD.

Descripción	 /  Dato principal	 Dato adicional
ALARMAS & SABOTAJES		
Tiempo de entrada terminado. El número indica la Zona	HORA Y FECHA ?ENTRADA/SALIDA	NOMBRE ZONA ?01-32
Zona de robo, el número indica la zona	HORA Y FECHA ?ALARMA	NOMBRE ZONA ?01-32
Zona de pánico activada, el número indica la zona. 00 indica Pánico teclado	HORA Y FECHA ?PÁNICO	?01-32
Zona de fuego activada, el número indica la zona. 00 indica Fuego teclado	HORA Y FECHA ?ALARMA FUEGO	?01-32
Zona médica activada, el número indica la zona. 00 indica Médica teclado	HORA Y FECHA ?ALARMA MÉDICA	?01-32
Alarma de falla de línea telefónica	HORA Y FECHA ?ALARMA LIN. TEL	?
Sabotaje en zona, el número indica la zona	HORA Y FECHA ?SABOTAJE ZONA	NOMBRE ZONA ?01-32
Sabotaje general abierto	HORA Y FECHA ?SABOTAJE	?01
Sabotaje de sirena abierto	HORA Y FECHA ?SABOTAJE	?02
Expansor de zona local no presente	HORA Y FECHA ?SABOTAJE	?04
Dispositivo remoto perdido causó sabotaje	HORA Y FECHA ? SABOTAJE	?06
Sabotaje de teclado – 16 teclas erradas En modo armado	HORA Y FECHA ? SABOTAJE	?08
Sabotaje de dispositivo remoto	HORA Y FECHA ? SABOTAJE	?09
Caja llaves abierta / Control patrulla activado	HORA Y FECHA ?RONDA/LLAUS ON	NOMBRE ZONA ?01-32
RESTABLECIDOS		
Zona restablecida, el número indica la zona	HORA Y FECHA ?ALARMA REST	NOMBRE ZONA ?01-32
Zona de pánico restablecida, el número indica la zona	HORA Y FECHA ?PÁNICO RESTAB	?01-32
Zona de Fuego restablecida, el número indica la zona	HORA Y FECHA ?FUEGO REST	?01-32

Descripción	 /  Dato principal	 Dato adicional
Zona Médica restablecida, el número indica la zona	HORA Y FECHA ?MÉDICA REST	?01-32
Caja llaves cerrada / Control patrulla activado	HORA Y FECHA ?RONDA/LLAUS OFF	NOMBRE ZONA ?01-32
FALLAS DEL SISTEMA		
Falla fusible de sirena	HORA Y FECHA ?FALLO FUS SIREN	?
Falla fusible auxiliar	HORA Y FECHA ?FALLO FUS AUX	?
Batería ausente / falla fusible batería (Falta de voltaje DC en los terminales "+BAT-")	HORA Y FECHA ?NO BATERÍA	?
Batería baja (voltaje DC en los terminales "+BAT-" menor de 10,7V)	HORA Y FECHA ?BATERÍA BAJA	?
Falla de AC (Falta de voltaje en los terminales "17V~")	HORA Y FECHA ?FALLO CORRIENTE	?
Falla de línea telefónica	HORA Y FECHA ?FALLO TELÉFONO	?
Falla batería en detector inalámbrico	HORA Y FECHA ?FALLO BAT INAL	NOMBRE ZONA ?01-32
Falla batería en control remoto	HORA Y FECHA ?FALL BAT KFOB	NOMBRE USUARIO ?01-32
Obstrucción señal expansor inalámbrico	HORA Y FECHA ?NO SEÑAL EXP	EXPANSOR ?01-02
Baja señal detector inalámbrico	HORA Y FECHA ?BAJA SEÑAL ZN	NOMBRE ZONA ?01-32
Señal detector inalámbrico perdida	HORA Y FECHA ?SEÑAL PERDIDA	NOMBRE ZONA ?01-32
Dispositivo remoto perdido en bus	HORA Y FECHA ?DISP BUS PERD	?
Falla de comunicación con la Central de Monitoreo	HORA Y FECHA ?FALLO DE REPORT	?
Restablecido de falla de fusible de sirena	HORA Y FECHA ?RESTAURADO	?FALLO FUS SIREN
Restablecido de falla de fusible auxiliar	HORA Y FECHA ? RESTAURADO	?FALLO FUS AUX
Restablecido de batería ausente / falla fusible de batería	HORA Y FECHA ? RESTAURADO	?NO BATERÍA
Restablecido batería baja	HORA Y FECHA ? RESTAURADO	?BATERIA BAJA

Descripción	 /  Dato principal	 Dato adicional
Restablecido de falla de AC	HORA Y FECHA ? RESTAURADO	?FALLO CORRIENTE
Restablecido de falla de línea telefónica	HORA Y FECHA ? RESTAURADO	?FALLO TELÉFONO
Restablecido de falla batería en detector inalámbrico	HORA Y FECHA ?BAT ZONA OK	NOMBRE ZONA ?01-32
Restablecido falla batería en control remoto	HORA Y FECHA ?KFOB BAT OK	NOMBRE USUARIO ?01-32
Restauración de la obstrucción señal en expansor inalámbrico	HORA Y FECHA ?SEÑAL EXP OK	EXPANSOR ?01-02
Restauración de la baja señal en el detector inalámbrico	HORA Y FECHA ?SEÑAL ZONA OK	NOMBRE ZONA ?01-32
Restauración de la señal del detector inalámbrico perdida	HORA Y FECHA ?SEÑAL RECUPER	NOMBRE ZONA ?01-32
Restauración del dispositivo remoto perdido en bus	HORA Y FECHA ?DISP BUS RECUP	?FALLO DISPOSIT
Comunicación satisfactoria a la Central de Monitoreo (restaurado)	HORA Y FECHA ?RESTAURADO	?FALLO DE REPORT
APERTURA / CIERRE (DESARMADO/ ARMADO)		
Armado en modo A por usuario, el número indica el código usado	HORA Y FECHA ?ARMADO	NOMBRE USUARIO ?01-32 A
Armado en modo B por usuario, el número indica el código usado	HORA Y FECHA ? ARMADO	NOMBRE USUARIO ?01-32 B
Armado en modo C por usuario, el número indica el código usado	HORA Y FECHA ? ARMADO	NOMBRE USUARIO ?01-32 C
Armado en modo D por usuario, el número indica el código usado	HORA Y FECHA ? ARMADO	NOMBRE USUARIO ?01-32 D
Armado en Modo A-D por zona de switch de llave	HORA Y FECHA ? ARMADO	LLAVE ?00 A-D
Armado en modo A-D por Ingeniero (desde modo de ingeniero o desde PC)	HORA Y FECHA ? ARMADO	INGENIERO ?99 A-D
Armado por inactividad / auto armado por horario	HORA Y FECHA ?ARMADO PROGRAMA	?
Desarmado(o alarma apagada) por usuario, El número indica el código usado	HORA Y FECHA ?DESARMADO	NOMBRE USUARIO ?01-32
Desarmado (o alarma apagada) por zona de switch de llave	HORA Y FECHA ?DESARMADO	LLAVE ?00
Desarmado por Ingeniero (Desde modo Ingeniero o PC)	HORA Y FECHA ?DESARMADO	INGENIERO ?99

Descripción	 /  Dato principal	 Dato adicional
Desarmado por dependencia de otras particiones	HORA Y FECHA ?DESARM DEPENDTE	?
Zona omitida, el número indica la zona	HORA Y FECHA ?OMITIR ZONA	NOMBRE ZONA ?01-32
EVENTOS DE SISTEMA		
Salida de modo de Ingeniero	HORA Y FECHA ?FIN INGENIERO	?
Entrada a modo de Ingeniero	HORA Y FECHA ?INICIO INGENIER	?
Entrada a prueba de caminado	HORA Y FECHA ?TEST INICIADO	?
Salida de prueba de caminado	HORA Y FECHA ?TEST ACABADO	?
Restablecido de memoria a programación de fábrica	HORA Y FECHA ?RESET MEMORIA	?
Hora y fecha cambiada por usuario, El número indica el código usado	HORA Y FECHA ?HORA + FECHA	NOMBRE USUARIO ?01-32
Hora y fecha cambiada por ingeniero	HORA Y FECHA ?HORA + FECHA	NOMBRE USUARIO ?01-32
Dispositivo remoto perdido en el bus, el número indica el tipo/ID	HORA Y FECHA ?DISP. PERDIDO	?01-82
Dispositivo remoto encontrado en el bus, el número indica el tipo/ID	HORA Y FECHA ?DISP ENCONTRADO	?01-82
EVENTOS DE CARGA / DESCARGA DE INFORMACIÓN		
Panel contestando línea telefónica	HORA Y FECHA ?PANEL RESPOND	?
Panel colgando línea telefónica	HORA Y FECHA ?PANEL COLGANDO	?
Carga completa de datos al panel	HORA Y FECHA ?ENVÍO COMPLETO	?
Descarga completa de datos al panel	HORA Y FECHA ?RECEPC COMPLETA	?
Carga parcial de datos al panel	HORA Y FECHA ?ENVÍO PARCIAL	?
Carga de datos al panel completa	HORA Y FECHA ?ENVÍO COMPLETAD	?
Descarga de datos desde el panel completa	HORA Y FECHA ?RECEPC COMPLETO	?

Sesión UDL negada (código de carga 7 descarga incorrecto)	HORA Y FECHA ?CÓD UDL ERRADO	?
Sesión UDL iniciada (código de carga / descarga aceptado)	HORA Y FECHA ?CÓD UDL OK	?
Hora y fecha cambiado por PC	HORA Y FECHA ?FECHA+HORA	?
Comando entrado para iniciar sesión UDL (conexión local esperada)	HORA Y FECHA ?ESPERANDO RS232	?
Comando de armado / desarmado recibido desde el PC	HORA Y FECHA ?ARM/DESARM PC	?

9.3 Revisión del Registro de eventos después de una alarma

La memoria de eventos o Registro es un espacio dedicado para revisar que ocurrió en caso de producirse un evento (similar al concepto de la caja negra en los aviones). Este registro no se puede borrar y mantiene registrado con detalle alarmas, cambios, etc...

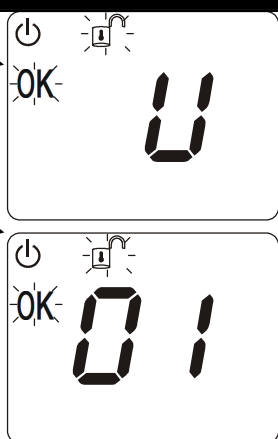
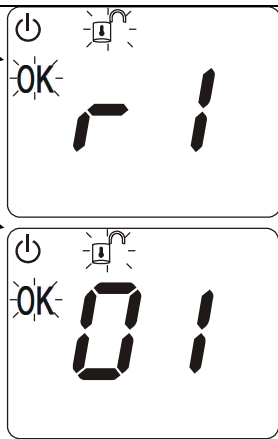
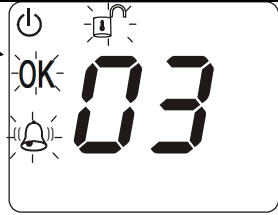
Nota 1: debido al tipo de almacenamiento en el registro aparecerá siempre primero el último evento que se produjo.

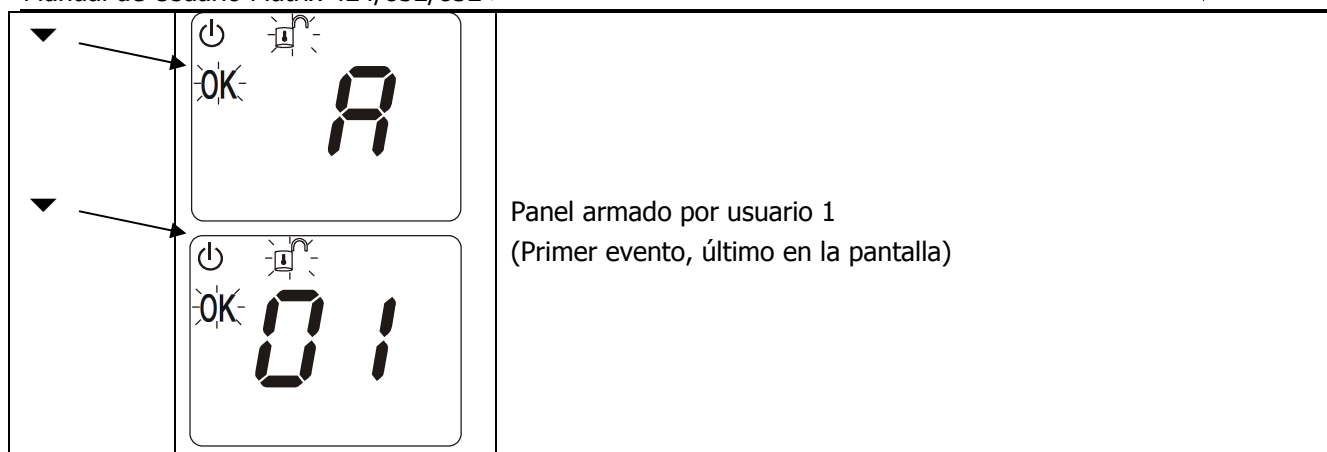
Nota 2: debido a las características del display del teclado de Iconos, la información del Registro de eventos aparecerá como un conjunto de símbolos cuyo significado debe consultarse en la tabla de la página 55

9.3.1 Ejemplo de revisión de la Memoria de Eventos en el teclado MX-ICON

Un registro típico es mostrado a continuación. El panel fue armado por el usuario 1 en modo de armado A. La zona 3 fue activada y generó una alarma. Entonces el usuario 1 desarma el sistema. En el registro comenzaremos a ver desde el último evento al primero...

Entre al menú de usuario. A continuación digite  **1** **3** y presione la tecla  hasta que las dos líneas inferiores sean mostradas. Este es el principio del registro.

Presione tecla	Muestra	Significado
 		Panel desarmado por usuario 1. Usuario entró su código una segunda vez. (Ultimo evento, primero en la pantalla)
 		Usuario 1 entra al modo memoria de alarma FTA, entro su código de usuario una vez.
		Zona 3 causa alarma



El registro continúa bajando secuencialmente de la misma manera. Al finalizar el recorrido de la lista de eventos, las dos líneas inferiores indicarán el final del Registro.

9.3.2 Ejemplo de revisión de la Memoria de Eventos en el teclado MX-LCD

El teclado LCD ofrece más información al usuario. En este ejemplo vemos lo que se registra “secuencialmente hacia atrás” cuando se produce la situación siguiente: sistema es armado por usuario 1, zona 2 se activa provocando alarma, zona 2 se restaura mientras esta en alarma, usuario desarma el sistema.

SIGNIFICADO	EL EVENTO	INFORMACIÓN ADICIONAL
Usuario 1 desarmó el panel. Entró su código una segunda vez (Último evento en la acción es el primero en el Registro)	Hora y fecha del evento	Nombre usuario
	00:11 LUN 01 ENE >DESARMADO	USUARIO 1 >01
	El panel fue desarmado	Número de usuario
Usuario 1 entró memoria de alarma FTA. Entró su código una primera vez	Hora y fecha del evento	Nombre usuario
	00:11 LUN 01 ENE >CÓD USU DESP AL	USUARIO 1 >01
	Código de usuario entrado después de un alarma	Número de usuario
La zona en alarma (zona 2) fue restablecida estando en alarma	Hora y fecha del evento	Nombre zona
	00:11 LUN 01 ENE >ALARMA REST	ZONA 2 >02
	La zona en alarma fue restablecida	Número de zona

i

Alarma ocurrida en la zona 2	Hora y fecha del evento	Nombre zona
	00:11 LUN 01 ENE >ALARM	ZONA 2 >02
	El panel entró en alarma	Número de zona

El usuario 1 ha armado el panel en modo A	Hora y fecha del evento	Nombre usuario
	00:11 LUN 01 ENE >ARMADO	USUARIO 1 >01 A
	El panel fue armado	Número de usuario

NOTAS



Pyronix Limited
Pyronix House
Braithwell Way
Hellaby, Rotherham
S66 8QY, UK

Tel: +44 (0) 1709 700100

Fax: +44 (0) 1709 533429

Línea de ayuda técnica (UK solamente): 0900 8037 800

Esta es una línea premium donde el valor de la llamada por minuto es de 50p
(Precio en la fecha de publicación (06/08/2004))

Horario de atención: 08:30 AM – 5:00 PM, Lunes a Viernes

Línea de soporte al cliente en español: +13054060442

1866-PYRONIX (sólo en USA)

Horario de oficina: 9:30 AM – 6:00 PM EST (Florida, USA)

Lunes a viernes

Email: miamisupport@pyronix.com

Correo electrónico:

uk.sales@pyronix.com

export.sales@pyronix.com

marketing@pyronix.com

customer.support@pyronix.com

Página Web: www.pyronix.com